

NINTENDO BLAST

w.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº05 ANO 2010



POKÉMON™

HEARTGOLD VERSION

SOULSILVER VERSION



ÍNDICE

MARIO BITS	Dimensões paralelas	03
PRÉVIA	Pokémon HeartGold & SoulSilver	05
POKÉMON BLAST	Iniciais de Johto: Qual escolher?	11
NINTENDO CHRONICLE	O Game Boy e os Pokémons	13
PERFIL	Professor Oak	17
BLAST FROM THE PAST	Pokémon Gold & Silver (GBC)	19
GAMEDEV	Conhecendo o XNA	22
PRÉVIA	WarioWare D.I.Y. (DS)	28
ENQUANTO ISSO	E o Project Natal?	32
ANÁLISE	Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)	34
ANÁLISE	No More Heroes 2 (Wii)	37
ANÁLISE	Tatsunoko vs. Capcom (Wii)	39
COLUNA	O Fator N	43
GAME MUSIC	Um papo com os compositores	47

REDAÇÃO

Sérgio Estrella, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim

REVISÃO

Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Henrique Dória, Pedro Zambarda, Bruna Lima, Bruna Lima, Douglas Fernandes, Gustavo Branco

DIAGRAMAÇÃO

Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França, Rafael Esau, Alex Silva

INTRODUÇÃO

Dez anos. Parece muito, mas é essa a idade que o inesquecível Pokémon Gold & Silver comemora esse ano. E como a Nintendo é esperta, soube muito bem comemorar a data com o lançamento de um super remake para relembrar essa segunda geração de Pokémon - considerada por muitos a mais marcante de todas. Recheado de novidades, Heart Gold & Soul Silver são a capa dessa quinta edição da Revista Nintendo Blast, que ainda lembra os games originais, traz prévias e análises dos principais lançamentos para Wii e DS desse início de ano - e as já conhecidas matérias especiais. Boa leitura!

- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA



MARIO BITS

Dimensões paralelas

Dimensões são universos separados que coexistem paralelos uns aos outros embora sejam mantidas distintas. As dimensões paralelas são interconectadas e viajar entre elas é possível em certas circunstâncias. No mundo do Mario, já existem muitas dimensões; e é disso que vou falar neste Mario Bits!

Universo do Cogumelo

O Universo do Cogumelo (Mushroom Universe) é o nome do universo onde Mario vive. Especificamente, é a dimensão do planeta natal de Mario, o Mundo do Cogumelo (assim como sua galáxia natal, Grand Finale Galaxy). Rosalina, também do Mundo do Cogumelo, observa e protege o universo inteiro.

Terra

A Terra (também referida como Mundo Real) é um planeta expansivo que caracteriza um grande número de pessoas, culturas e ecossistemas, e é onde nós vivemos. Por ser paralelo ao Universo do Cogumelo, a viagem entre os dois universos é possível através de Warp Pipes (canos de transporte).

Shake Dimension

A Dimensão do Agito (Shake Dimension) é aquela que aparece em Wario Land: Shake It!, também conhecida no Japão como Yuretopia (“Yure” significa agito, sacudidela, balanço, assim como “shake”). Esta dimensão é escondida dentro de um globo antigo que estava à mostra em um museu. Nesta dimensão você encontra o tesouro lendário conhecido como o “Saco Sem Fundo de Moedas”. A paz da dimensão do Agito é ameaçada pelo maligno Shake King, que sequestrou a Rainha Merelda e seu povo (os Merfles). Capitã Syrup, a pirata, observa esta dimensão através do Mundo Real.



Este Mundo

Não confunda: “este mundo” é como se referem ao mundo da série Super Smash Bros. Este Mundo é o mundo primário do modo Subspace Emissary de Super Smash Bros. Brawl. Aqui, troféus de personagens de video game lutam uns contra os outros por esporte, embora não seja claro se esses troféus são os personagens de verdade. Aqui é a dimensão da porrada. Ninguém faz nada além de sentar o cacete no companheiro, então se seu amigo olhar torto pra sua namorada, já sabe onde será o próximo passeio...

Super Mario Bros. 2



Subcon

Subcon é uma dimensão praticamente influenciada por sonhos. Já foi um lugar pacífico, até ter sido tomado pelo tirânico Wart, que capturou e escravizou as fadas de Subcon e os protetores do reino. Pra salvar seu universo, os Subcons mandam uma mensagem para Mario através de seus sonhos, pra que, quando acordasse, os libertassem de seu ditador. É sempre importante saber a verdadeira história de Super Mario Bros. 2.

Subespaço

O Subespaço (Subspace) é uma dimensão alternativa a Subcon, que transforma tudo em negro, e reverte a direção. É uma versão obscura e espelhada que pode ser acessada através de Poções Mágicas, que criam portas de acesso.

Super Mario RPG

Vanda

Lembra de um inimigo secreto encontrado naquela porta de Monstro Town, em Super Mario RPG? Pois é, o chefe que você encontra lá pode ser mais difícil de derrotar do que o próprio Smithy. Culex, baseado na série de jogos Final Fantasy, é o Cavaleiro Negro de uma dimensão alternativa chamada Vanda; a batalha acontece num portal interdimensional que conecta o Universo do Cogumelo a Vanda.



Fábrica

Também conhecida como Fábrica de Smithy (Smithy's Factory), este lugar estranho é a dimensão onde Smithy e seus comparsas se instalavam em Super Mario RPG. A fábrica inteira era formada por máquinas de guerra e esteiras que as carregavam. Embora a Terra, o Mundo do Cogumelo ou Subcon tenham um toque de maravilhas, a Fábrica parece mais um vazio obscuro semelhante a um pesadelo, preenchido com criaturas mecânicas, bizarras e sinistras.

O exagerado

Se tem um jogo que deu origem a uma renca de dimensões diferentes, foi Super Paper Mario. Confira uma lista rápida das dimensões que aparecem no jogo:

- A dimensão de Lineland.
- A dimensão de Gloam Valley.
- A dimensão de The Bitlands.
- A dimensão do Planet Blobule e da galáxia circundante, Outer Space (Espaço Sideral).
- A dimensão da Terra dos Cragnons.
- A dimensão do Reino dos Sammers.
- The Overthere/The Underwhere.
- A dimensão de Conde Bleck (embora aparentemente seja localizada no centro do Vazio, também conhecido como "The Void").
- A Dimensão D (um reino pequenino e verde criado por Dimentio).
- Flipside e Flopside, que são descritas como dimensões conjuntas.



por **Gustavo Assumpção**

Pokémon

HEART GOLD VERSION

SOUL SILVER VERSION

Pokémon Gold e Pokémon Silver talvez tenham sido o ápice da série nos games. Imagine então qual foi a alegria quando a Nintendo anunciou que as versões originais seriam refeitas para o DS. Agora falta pouco para Heart Gold & Soul Silver chegarem por aqui, e é lógico que você ficará sabendo de todos os detalhes nesse especial da Revista Nintendo Blast



Lançado no fim de 1999 no Japão e na segunda metade de 2000 no ocidente, Gold & Silver conseguiram surpreender a maioria dos jogadores. Na época a principal novidade foi a estreia de 100 novos Pokémons, ampliando o número de monstros para 251. Outra mudança visível era o uso muito maior das capacidades do GameBoy, garantindo um visual rico, bem trabalhado e acima do que costumeiramente aparecia no portátil. Não precisa nem fazer muito esforço. É só usar um pouquinho da sua memória e lembrar quantos momentos legais eles deixaram guardados na nossa memória. As músicas, os ginásios, as batalhas memoráveis e os diversos eventos parecem vívidos demais para estarem completando dez anos.



O anúncio dos remakes veio de uma forma meio inesperada, até para os fãs mais ardorosos. A primeira vez que o título apareceu foi durante o programa semanal dos monstros de bolso na TV japonesa, o Pokémon Sunday. É verdade que os rumores de um possível remake eram antigos, vindo da época do lançamento de Fire Red e Leaf Green (GBA, 2004), mas há um bom tempo não se falava mais nada sobre essa possibilidade.

Talvez a grande ideia em HG & SS é que eles não se tratam apenas de meras recriações do original. A Game Freak teve todo o cuidado de fazer alterações na história, criar novos personagens e eventos, além de inserir áreas completamente novas. Essas adições transformam o que seria apenas um remake no game mais completo da franquia.

Follow me, Pokémon!

Logo que as primeiras imagens do game apareceram, uma novidade muito bem vinda acabou sendo confirmada: é possível que o jogador escolha qualquer Pokémon para que ele ande fora da pokébola. A primeira vez que essa possibilidade existiu foi em Pokémon Yellow, lançado em 1999 para o GameBoy, que seguia mais de perto os acontecimentos do desenho. Além de bonito aos olhos, o Pokémon que ganhar do jogador esse privilégio se torna mais feliz e afeiçoado ao treinador.



Alguns dos Pokémons vão possuir habilidades diferenciadas ao seguirem o jogador, com a capacidade de coletar itens (parecido com a habilidade Pick-Up) ou de ultrapassar obstáculos nos cenários. O jogador





ainda poderá conversar com o monstrinho e saber do seu humor (exatamente como em Yellow).

Quem pensa que essas foram as únicas mudanças que foram feitas na interface de jogo, está enganado. As principais novidades vem do uso da tela de toque, que conseguiu facilitar ainda mais os comandos. Agora é possível acessar a Pokégear ou a Pokédex de uma maneira bem mais fácil que antes. A Mochila, os boxes de armazenamento dos Pokémon e as telas de status dos monstrinhos ganharam uma roupagem completamente nova e muito mais funcional.

10 anos... quanta coisa mudou!

É incrível como Johto mudou nesses dez anos. O continente palco de Heart Gold & Soul Silver está maior e mais cheio de coisas pra fazer. A Game Freak redesenhou todas localidades e todos os personagens do game, que utilizam sprites cheios de detalhes e vida. O resultado é um visual superior a qualquer outro game dos monstrinhos em um portátil, tamanho é o cuidado com cada detalhe. Todas as cidades, dungeons e ginásios ganharam uma cara nova, lembrando a efusividade e complexidade de Platinum. A Game Freak ainda introduziu pequenas apresentações em estilo anime antes de cada localidade importante, mostrando um cuidado todo especial com esse remake.

Alguns recursos presentes em games mais recentes, como a mudança dia-noite ou as batalhas em duplas também estão mais que confirmadas. Engraçado que ao mesmo tempo que tantas novidades estéticas estão presentes, a Nintendo optou por não fazer muitas alterações nos Pokés que cada líder de ginásio usa. Apesar dos níveis terem mudado, os monstrinhos usados por eles são os mesmos de uma década atrás.



A Pokégear

Quem jogou Gold/ Silver/ Crystal vai lembrar muito bem da PokéGear. De forma simplificada ela é um dispositivo eletrônico que engloba quatro funcionalidades diferentes: relógio, mapa, telefone e rádio. Em Heart Gold & Soul Silver ela foi completamente redesenhada, usando não só as capacidades gráficas do DS como também as funcionalidades que a tela de toque permite. De certa forma algumas adições presentes em Pearl, Diamond e Platinum também são possíveis aqui.

Independente da função utilizada, a tela superior sempre irá marcar as horas no momento. Já na tela inferior é possível mostrar qualquer uma das outras funções. No Mapa é possível fazer marcações, observar números de rotas e até mesmo dar um pequeno zoom em algumas áreas.

Já o telefone é basicamente igual ao de GSC. O jogador pode salvar números de treinadores durante a jornada e depois ligar para eles para marcar batalhas ou apenas receber dicas de locais onde determinado Pokémon raro se encontra. Por fim, mas não menos importante, temos o rádio. Com ele é possível acessar várias estações diferentes e receber dicas do professor Carvalho, ouvir aquela musiquinha inspiradora e até mesmo ganhar itens raros por meio de um sorteio diário – exatamente como acontecia na segunda geração.



A trilha sonora é uma das mais extensas da série. Como existe mais de um continente e as músicas originais foram feitas para um hardware bem inferior, a equipe de produção teve um trabalho grande para refazer cada uma das composições e adaptar as já existentes. O resultado é um belo trabalho que soa ao mesmo tempo nostálgico e atual.

Pokéthlon Dome

Quem procura ainda mais novidades vai se surpreender com o Pokéthlon Dome. Área inédita em Heart Gold e Soul Silver, ele é localizado perto do National Park. Lá é possível disputar uma variedade enorme de minigames e acumular



pontos de acordo com o desempenho.

Cada monstinho possui estatísticas específicas baseadas em cinco habilidades: Velocidade, Força, Técnica, Resistência e Salto. Para entrar no Pokéthlon, o jogador precisa escolher três Pokémons.

Em algumas provas o treinador deverá usar um por vez e em outras os três ao mesmo tempo. Abaixo você confere de forma mais detalhada as provas disponíveis:



Dash Hurdles – Velocidade e Salto

É uma espécie de corrida com obstáculos. São dez concorrentes disputando para ver quem chega primeiro até a linha de chegada. Os saltos são feitos pelo jogador com leves toques na touchscreen.

Bouce Field – Técnica e Salto

O objetivo principal é atingir o maior número possível de luzes desligadas durante o tempo limite. Muito interessante.

Ring out Fight – Força e Resistência

Um dos mais divertidos. A ideia principal é vencer as disputas contra outros Pokémons em uma espécie de ringue.

Shooting Snow – Força e Técnica

Esse desafio é ao mesmo tempo divertido e engraçado. Ele se passa em uma arena coberta de neve onde os

Apricorn



Introduzidas na versão Gold & Silver, as apricorns são frutos que

podem ser colhidos das árvores e transformados em Pokébolas especiais. Você pode colher apenas um fruto de cada árvore por dia e levá-lo para que o especialista Kurt (na cidade de Azalea) transforme-os nas tais pokébolas. São sete tipos diferentes, cada um conseguido através de uma apricorn de uma cor específica:

 **Moon Ball:** feita a partir da “yellow apricorn”, usada para capturar Pokémons que evoluem com a pedra da lua, como Clefairy e Nidorino(a);

 **Friend Ball:** feita a partir do “green apricorn”, usada para capturar Pokémons e aumentar o nível de amizade instantaneamente;

 **Level Ball:** feita a partir do “red apricorn”, usada para capturar Pokémons de nível baixo;

 **Heavy Ball:** feita a partir do “black apricorn”, usada para capturar Pokémon pesados, como Snorlax, Wailord e Pokémons de pedra;

 **Fast Ball:** feita a partir do “white apricorn”, usada para capturar Pokémons que gostam de fugir durante as batalhas. É uma boa alternativa para capturar os cães lendários;

 **Love Ball:** feita a partir da “pink apricorn”, usada para capturar Pokémons do sexo oposto do utilizado durante a batalha. Não funciona com Pokémons sem sexo como Ditto, Magnemite; Voltorb e muitos lendários;

 **Lure Ball:** feita a partir do “blue apricorn”, usada para capturar Pokémons pescados ou encontrados durante o uso da habilidade Surf.

monstrinhos devem arremessar bolas de neve uns nos outros.

Charge Relay – Velocidade e Resistência

Charge Relay funciona de maneira bastante parecida com o Dash Hurdles. A principal diferença é que o jogador precisa controlar apenas um dos monstrinhos. Mesmo assim, é preciso que se troque de Pokémon várias vezes e desvie de obstáculos estrategicamente colocados na pista.

Break Block – Resistência e Velocidade

O objetivo central parece simples: destruir rapidamente o maior número de blocos tocando neles com a stylus. O segredo é ritmar os golpes para conseguir um bom resultado. Exige técnica e ao mesmo tempo uma certa estratégia para saber quando golpear.

Push Circle – Força e Velocidade

Uma variação do Ring-Out Fight onde o jogador precisa não só manter os Pokémon na arena, como colocá-los dentro de círculos desenhados na pista. Cada um deles vale uma quantidade pré-definida de pontos. O jogador precisa usar a força e ser rápido para colocar seus monstrinhos nos locais certos e conseguir uma grande quantidade de pontos.

Catch Saucer – Força, Velocidade e Salto

Complexo e difícil de entender, o Catch Saucer envolve a escolha dos locais certos de posicionamento para que os Pokémon consigam destruir os discos. Cada local rende uma quantidade de pontos diferentes – ficar atento a isso é a chave para a vitória.

Smash Goal – Força, Velocidade, Resistência e Técnica

Nada mais que uma versão bem humorado do futebol que tanto conhecemos. Esse evento coloca quatro equipes de três jogadores disputando quem faz mais gols. Às vezes várias bolas estão ao mesmo tempo em campo, tornando o jogo uma verdadeira confusão. E por fim ainda tem uma bola dourada que vale o dobro de pontos.

Steel Flag – Força, Velocidade, Resistência e Técnica

Esse é mais um daqueles “capture a bandeira” tão famosos em games de tiro em primeira pessoa.

Só que aqui ele foi levemente modificado, se tornando mais variado. Assim que um Pokémon junta nove delas pode passar a vez para o próximo monstrinho do seu grupo.

Caminhando por aí... e treinando seus Pokémons!



Uma das novidades mais bem vindas de Heart Gold e Soul Silver é o PokéWalker. O acessório foi uma idéia da Game Freak quando estudou uma fórmula de adicionar uma novidade que atraísse ainda mais os jogadores. De forma simplista, ele é um pequeno acessório que se comunica com o DS. Por meio dele é possível transferir Pokémons do portátil para o PokéWalker e vice-versa. O acessório possui um aplicativo interno que computa a quantidade de passos que o jogador deu. Quando mais andar, mais Watts o jogador vai acumular, permitindo acessar novas áreas e conseguir itens raros.

Por meio do acessório também é possível capturar Pokémons e batalhar. Alguns pokés só são encontrados através do PokéWalker, o que o torna essencial para se completar a National Pokédex. O acessório também permite a conexão com outro jogador que também tenha o periférico, permitindo a troca de itens e outras parafernalias. Depois é só transferir tudo para o DS. Pequeno, discreto e bastante funcional, o acessório acaba roubando a cena, se tornando um item essencial para todo fã dos monstrinhos de bolso. Tenho certeza que você está doido para andar por aí com o seu, mostrando pra todo mundo (ou não).



Muito mais objetivos, muito mais eventos

É interessante pensar como a Game Freak foi corajosa com esses remakes. Sem medo de ousar, vários novos lugares e novos eventos foram criados para aumentar ainda mais a vida útil, que já era grande nos games originais. Abaixo você confere um misto dos eventos (sejam inéditos ou não) que estarão presentes em Heart Gold & Soul Silver:

Cães lendários: Assim como em Gold & Silver, os três cães lendários estão presentes. Raikou e Entei podem ser encontrados espalhados por Johto após os eventos em Ecruteak. Já Suicune faz parte de um evento especial na Rota 25.

Dezenas de lendários: Ho-oh e Kyogre em Heart Gold e Lugia e Groudon em SoulSilver, Rayquaza, Dialga, Palkia, Giratina, Articuno, Zapdos, Moltres, Latias e Latios são alguns que podem ser capturados. Dá pra sentir o drama?

Bug Catching Contest: Acontece às terças, quintas e sábados, no National Park, perto de Goldenrod. É um torneio onde quem captura o Pokémon Inseto mais forte ganha prêmios. Fora do horário do torneio, dá pra batalhar contra outros treinadores e até capturar alguns Pokés que só aparecem aqui.

Embedded Tower: Localidade inédita localizada na rota 47. É nela que o jogador vai encontrar Groudon e Kyogre e mais tarde o guardião dos céus, Rayquaza.

Frontier Front/ Battle Frontier: Novidade muito bem vinda, a Frontier de Heart Gold & Soul Silver é mais que completa. Localizada na rota 40, ela é tão cheia de coisas para se fazer quanto a da versão Platinum. Prepare-se para dezenas de batalhas e desafios quase impossíveis.

Sinjoh Ruins: Outro local inédito. É o lar de Dialga, Palkia e Giratina. O local é misterioso e só fica disponível se o jogador possuir Arceus.

Pal Park: Assim como em Diamond, Pearl e Platinum, o Pal Park permite que o jogador transfira monstros vindos das versões anteriores (Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed e LeafGreen).

Safari Zone: Se no Gold & Silver a Zona do Safari tinha sido removida de Fuchsia, agora ela aparece, só que em um local totalmente diferente - perto de Cianwood. O esquema é o mesmo: o jogador possui um limite de passos e um limite de pokébolas para capturar os monstros.



Muito mais que um remake

HeartGold & Soul Silver conseguem de uma forma inédita transformar um remake em um game totalmente original. Muita coisa de Gold & Silver está ali: as cidades, os iniciais (Chicorita, Totodile e Cyndaquil), os personagens, os itens... Mas existe tanta coisa nova que ele parece ser um game inédito. Vale muito a pena, não só para quem jogou os originais, mas também para todo mundo que é fã da série. O lançamento de Pokémon Heart Gold & Soul Silver está marcado para o dia 14 de março.

POKÉMON BLAST

Iniciais de Johto: Qual escolher?

Está em dúvida entre qual Pokémon inicial vai escolher para sua nova jornada em **Pokémon HeartGold & Soul Silver**? A Nintendo Blast preparou um mini-guia com os pontos mais importantes das 3 opções, para te ajudar nessa difícil decisão. Confira:



Chikorita

GRAMA

FORTE CONTRA:
Água, Terra, Pedra

ATAQUES RECOMENDADOS:

Synthesis, Magical Leaf, Energy Ball, Giga Drain, Seed Bomb, Solarbeam



Lv.16
Bayleef



Lv.32
Meganium

Overgrow

Aumenta em 50% o poder de ataques Grama quando o HP estiver menor que 1/3.

Cyndaquil

FOGO

FORTE CONTRA:
Grama, Gelo, Inseto, Metal

ATAQUES RECOMENDADOS:

Flamethrower, Heat Wave, Will-o-Wisp, Extrasensory, Eruption

Blaze

Aumenta em 50% o poder de ataques Fogo quando o HP estiver menor que 1/3.

Lv.14
Typhlosion



Lv.36
Quilava



Totodile

ÁGUA

FORTE CONTRA:
Fogo, Terra, Pedra

ATAQUES RECOMENDADOS:

Ice Fang, Crunch, Aqua Tail, Superpower, Iron Tail, Hydro Pump



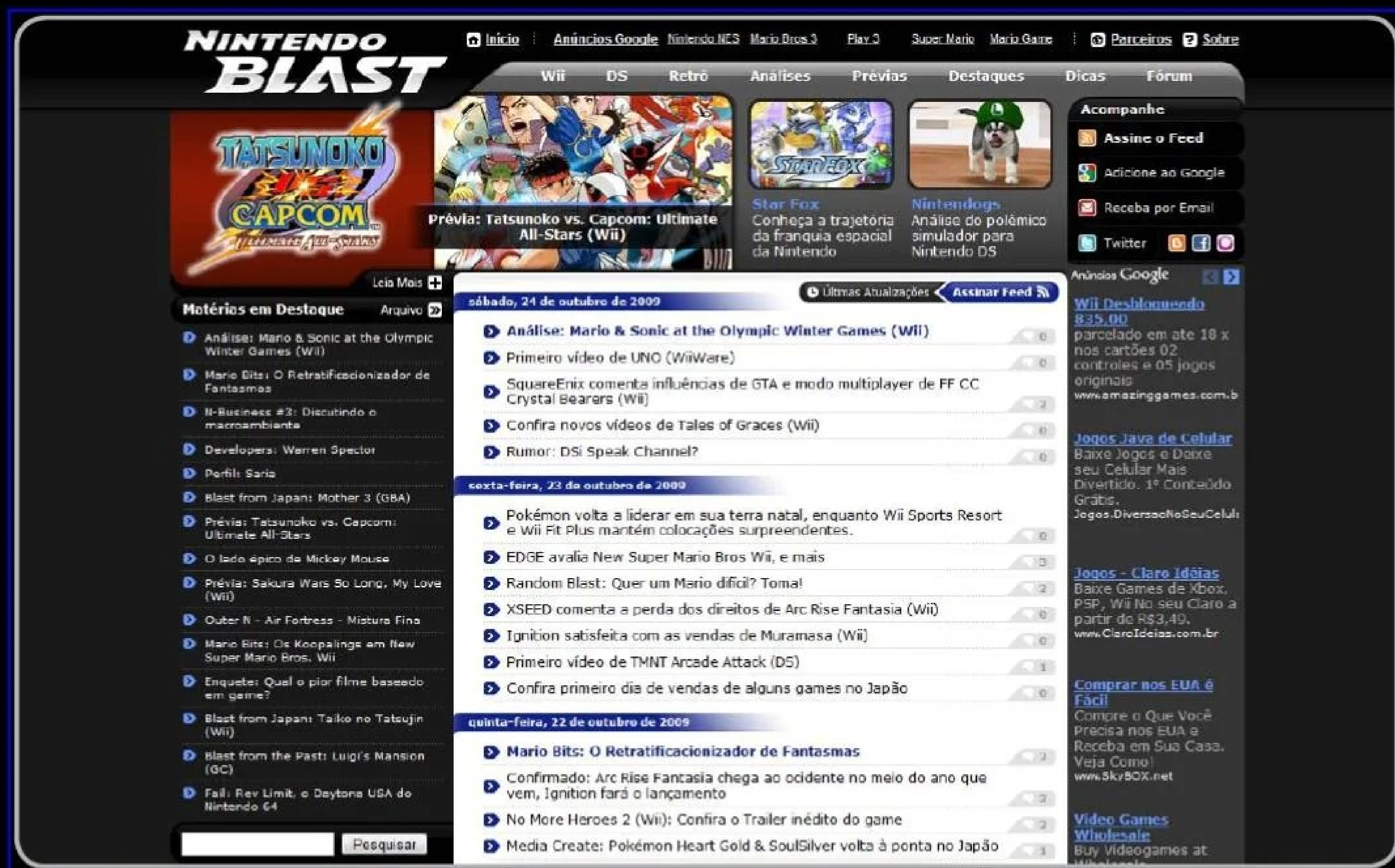
Lv.18
Croconaw



Lv.30
Feraligatr

Torrent

Aumenta em 50% o poder de ataques Água quando o HP estiver menor que 1/3.



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assunção*

PARTE 5: O GAME BOY E O SUCESSO DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

Na parte anterior da Nintendo Chronicle, vimos que o NES teve seu sucesso potencializado pela grande quantidade de novas franquias e pela qualidade das mesmas. Agora voltaremos um pouquinho no tempo e veremos como foi o processo de criação do Game Boy – primeiro vídeo game a ultrapassar as 100 milhões de unidades vendidas.



Com o sucesso do NES e a liderança fácil em praticamente todos os mercados globais, a Nintendo tinha se lançado com tudo na aventura de se tornar uma verdadeira ditadora de tendências no mercado. Depois do NES, o segundo passo para a consolidação desse mercado se deu com o Game Boy, isso já no fim da década de 80.

Foi no ano de 1987 que pela primeira vez o mundo conhecia o Game Boy. Idealizado pelo gênio Gunpei Yokoi, o portátil inovava ao permitir o uso de cartuchos, indo contra a corrente dos portáteis one game (como o próprio Game & Watch). Outro destaque do GB era a presença do sucesso da época: o direcional em cruz que possibilitava um controle fácil e sem complicações.

Yokoi revelou que o projeto de criação do Game Boy precisava ser eficiente em três frentes para que vingasse. Primeiro ele precisava realmente ser portátil; ou seja, caber no bolso. Em segundo lugar ele precisava ser simples; nada de processadores de última geração ou games muito complicados, e em terceiro, ele precisava ser eficiente.

O grande desafio do projeto desde o início esteve nessa eficiência, na otimização do uso da bateria. Depois de diversos testes chegou-se ao uso de quatro pilhas tamanho AA que duravam consideráveis vinte horas de jogo. O preço de lançamento também foi bastante atrativo: algo em torno de 100 dólares que contribuiu de forma decisiva para o sucesso do portátil. Outro fator importante do sucesso estava na capacidade de ligação entre os portáteis através do Cabo Link de maneira bem simples. O lançamento do Game Boy juntamente com um game da série Tetris também foi decisivo, apesar de em 1995 o console passou a ser vendido sem o game.

Os outros modelos

Em 1996 o Game Boy ganhou seu primeiro modelo redesenhado. Menor e mais eficiente que o original, o Game Boy Pocket possuía um design mais enxuto, tela mais definida, acabamento em prata metálico e maior nitidez na formação das imagens. Um ano depois é a vez do Game Boy Light que supria uma das maiores deficiências do console: iluminação própria. Além de contar com um design mais bonito e arrojado, o modelo não tinha a tela esverdeada que era a principal queixa dos jogadores já que cansava a vista depois de algumas horas de jogatina.



Adaptado de: Barr, VidGame, 2002

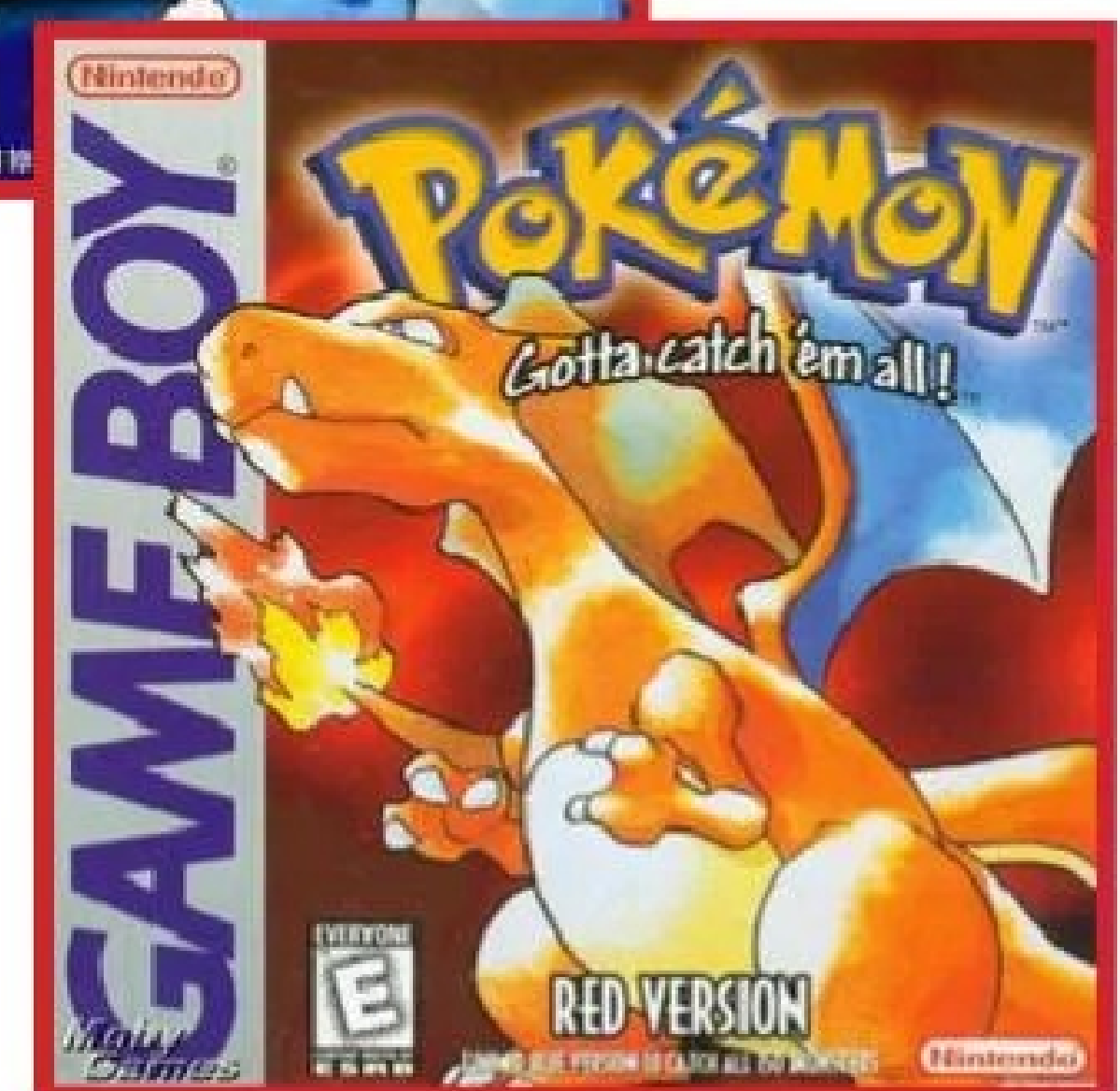
Outro ano se passou e surgiu uma verdadeira revolução: o Game Boy Color. Usando uma tela em LCD com pouca reflexão de luz e completamente colorida, graças a uma tecnologia inédita na época, o console foi o desejo de consumo da maioria dos jogadores. O GBC também possibilitava a troca de dados em infra-vermelho – embora esse recurso não tenha sido muito utilizado pelas produtoras.

O fator Pokémon

O sucesso do Game Boy era grande desde o seu lançamento. Mas faltava um game que realmente valesse a compra do console. É então que Pokémon foi lançado. Pokémon foi uma criação da GameFreak, um subsidiária da Nintendo sem muita expressão. Desenvolvido de forma que fosse um título que possibilitasse uma jogabilidade praticamente infinita, e uma interação entre os jogadores nunca vista graças ao lançamento em duas versões diferentes: Red e Green (Blue no Ocidente). Mesmo que o processo de desenvolvimento tenha sido tímido, logo no lançamento em fevereiro de 1996, Pokémon vendeu 256 mil unidades na primeira semana.

O lançamento americano da franquia só aconteceria em 30 de Setembro de 1998. E curiosamente o game repetiu o mesmo sucesso sem precedentes no Ocidente. Pokémon não só liderou os rankings de mais vendidos (com o absurdo número de 31 milhões de games vendidos) como conseguiu de forma decisiva ser o motivo que valia a compra do GB. Em 1999 a Nintendo lançou uma versão refeita do primeiro game homenageando o monstinho mais carismático de todos: Pikachu. Resultado: Pokémon Yellow: Pikachu's Special Edition vendeu mais de 20 milhões de unidades em todo o mundo. O game chegou a ser lançado juntamente com o Game Boy Color em uma versão especial amarela com desenhos do Pikachu na carcaça.

O GBC ainda ganharia outros games da franquia. O maior destaque ficou com as versões Gold e Silver que apresentaram um visual muito melhor, bugs corrigidos, um balanceamento mais visível da jogabilidade e uma variedade maior de monstinhos (que eram 251). G&S também receberam uma versão refeita: Pokémon Crystal lançada no Ocidente em 2001. Somadas, as três versões venderam mais de 30 milhões.



De Mario à Zelda, a epopeia da Nintendo

Outro ponto em que o GB se destacou foi que a Nintendo não exitou em lançar versões de suas franquias de sucesso. Só o herói bigodudo Mario recebeu Mario Land, Mario Land 2: Six Golden Coins, Dr. Mario, Mario Picross e Super Mario Bros. Deluxe: games de alta qualidade. Outras franquias como Metroid e Zelda também apareceram. Metroid 2 Return of the Samus e The Legend of Zelda Link's Awakening foram games ótimos. Se somarmos os ports de Donkey Kong Country (com o subtítulo Land), Wario Land, diversos games da série Kirby, entre outros, fica claro que o sucesso do Game Boy não foi à toa.



Já na fase final de sua vida, o GBC ganhou alguns games que estão na história entre os melhores games portáteis já lançados: Zelda Oracle of Ages/Seasons, Imagination, Shantae, Metal Gear Solid, Mario Tennis GB, Dragon Quest Monsters, entre outros são games de qualidade ímpar.

Um console de sucesso irrepreensível

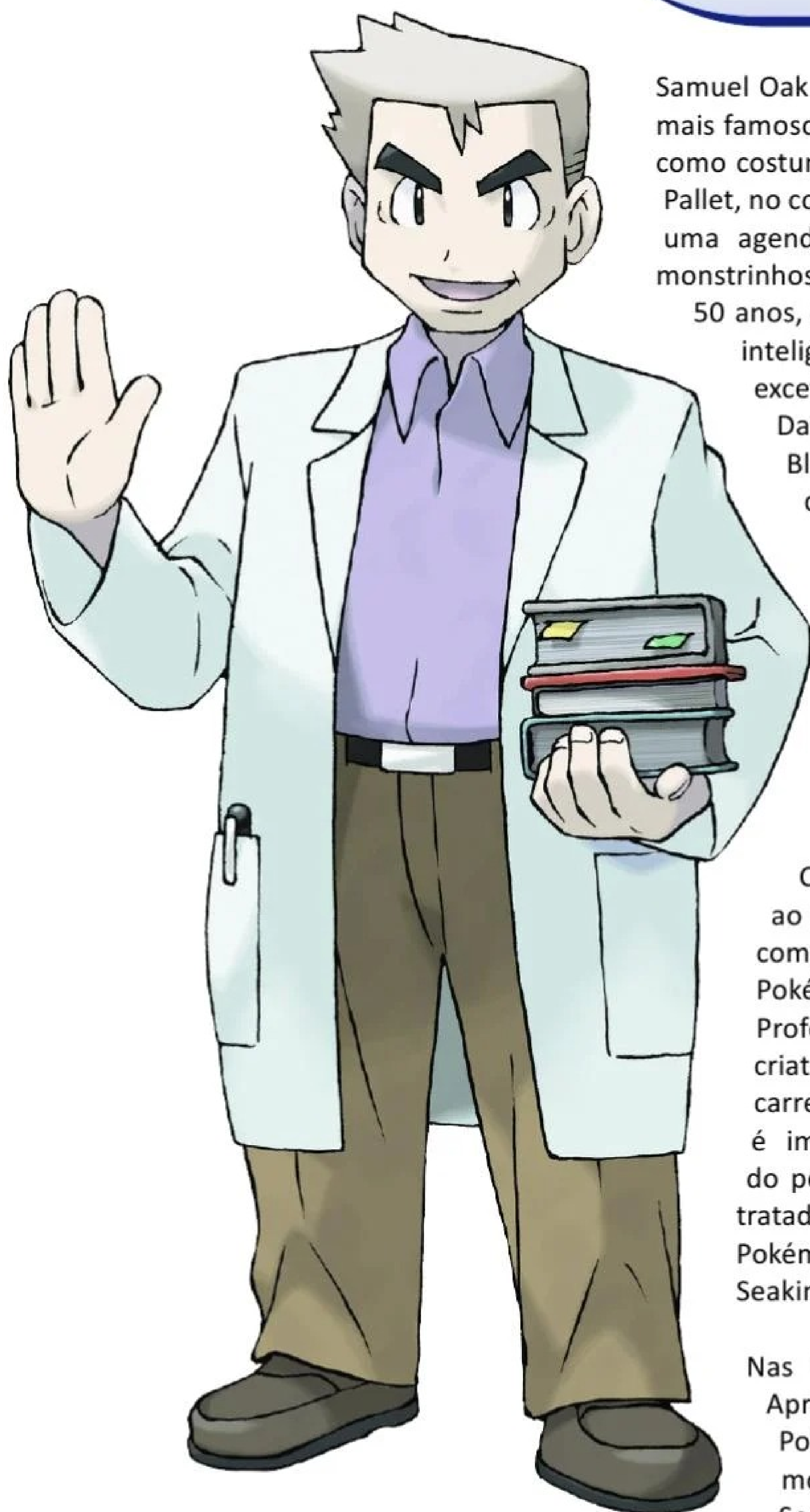
Com mais de 100 milhões de consoles vendidos, a Nintendo pode se orgulhar do sucesso do Game Boy. O console alcançou um sucesso absolutamente retumbante não só entre o público Nintendista. Praticamente todo mundo já teve alguma versão do portátil ou deu aquela jogadinha. Outro fator importante é que o GB possuiu uma vida útil de 13 anos - recorde absoluto. Tudo o que os portáteis são hoje devem a esse pequeno gigante que conseguiu ser símbolo de diversão na sua mais pura expressão.

Bom hoje paramos por aqui. Para a próxima edição é bom preparar o coração: chegou a hora de falar do Super Nintendo, o console com a maior legião de fãs de todos os tempos. Prepare-se!





Professor Oak



Samuel Oak (Carvalho, em português) é um dos maiores e mais famosos pesquisadores de Pokémons. Professor Oak - como costuma ser chamado - vive e trabalha na cidade de Pallet, no continente de Kanto. Ele é o inventor da Pokédex, uma agenda que contém informações sobre todos os monstros existentes. É um homem de aproximadamente 50 anos, centrado no trabalho, bem humorado e muito inteligente. Há poucas informações sobre sua família, exceto pelos três netos: Gary, rival de Ash Ketchum; Daisy, a menina que lhe dá o mapa nas versões Red/Blue/Yellow; e o rival do personagem principal de Pokémon Red/Blue/Green. Antes de seguir a carreira de pesquisador, Oak foi treinador e teve um Charmander como seu Pokémon inicial.

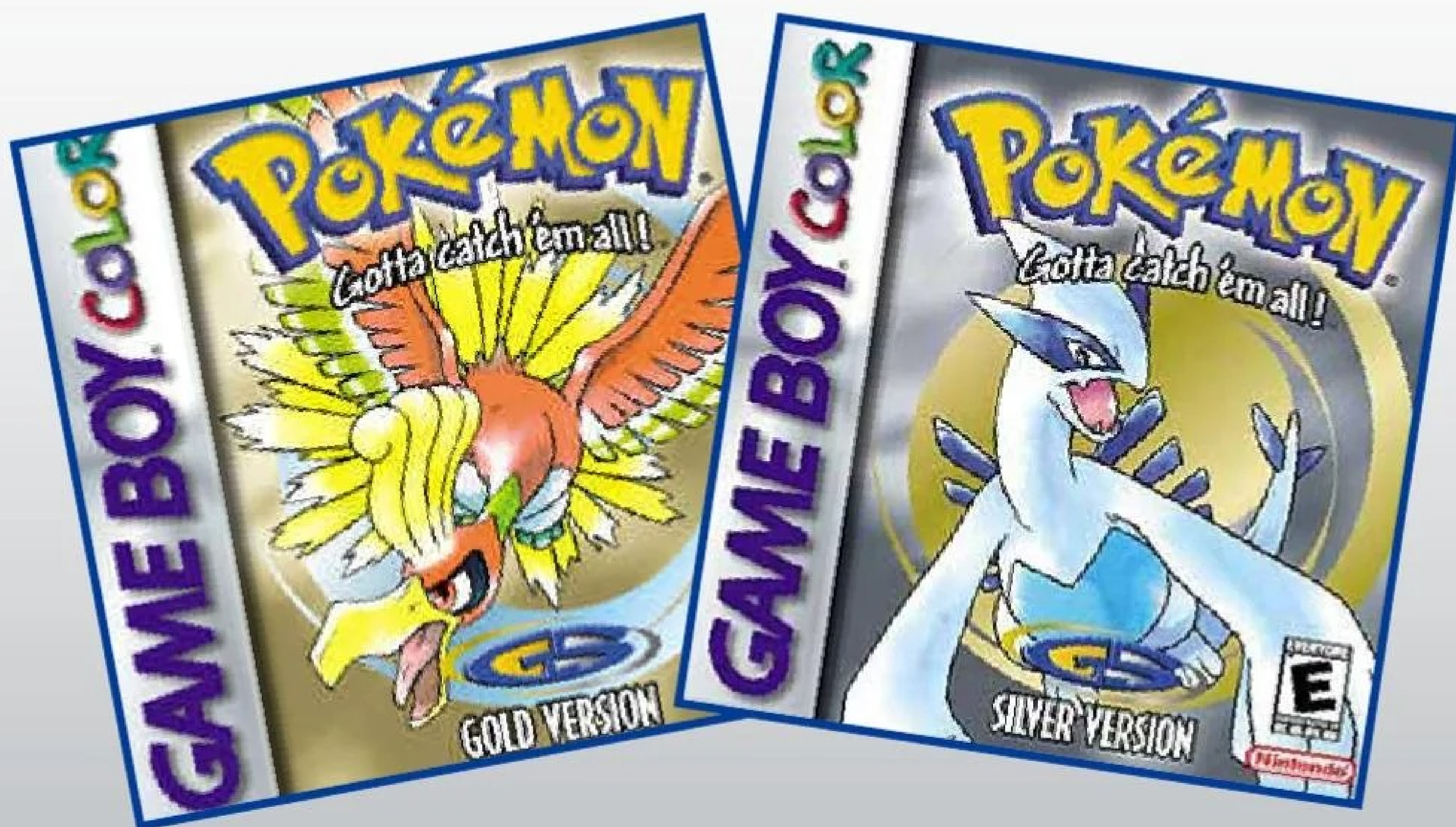
O estudioso tem grande influência no anime e nos primeiros jogos da série. O Professor Oak é responsável por fornecer o primeiro Pokémon para os novos aventureiros. Em Red/Blue, ele te dá três opções: Bulbasaur, Charmander e Squirtle. Já em Yellow, versão fiel ao desenho animado, o professor te entrega um complicado Pikachu – Pokémon que odeia ficar na Pokébola e não obedece aos comandos de Ash. O Professor Oak também é responsável por cuidar das criaturas capturadas. Como cada treinador pode carregar apenas seis monstros consigo, o restante é imediatamente transferido para o laboratório do pesquisador. Lá, os Pokémons são alimentados, tratados, catalogados e estudados. Ele tem quatro Pokémons próprios: Charmeleon, Dragonite, Pidgey e Seaking.

Nas horas vagas, é escritor, poeta e radialista. Apresenta um programa semanal na Rádio Pokémon, onde discute temas relativos aos monstros (uma espécie de "Animal Planet"). Sempre com a sua camisa vermelha, calça marrom

e o tradicional jaleco branco, ele é o único professor que aparece em todas as gerações de Pokémon. Contudo, nem todos são fãs do Professor Oak. Elm, professor e pesquisador que vive em New Bark, no continente de Johto, é um antigo desafeto. Segundo o anime, Professor Elm foi um dos melhores alunos de Oak, mas acabou sendo reprovado por ele num teste sobre os Pokémons. Porém, mesmo tendo divergências em relação a certas afirmações e pesquisas, Professor Elm respeita-o muito. A estudiosa Pokémon e integrante da Elite dos Quatro de Kanto, Ágatha, também nutre uma certa desavença com Oak. A decisão do professor de parar com as batalhas e se tornar um pesquisador foi criticada por Ágatha. A partir de então, eles que eram amigos de infância perderam o contato, e a amizade nunca mais foi a mesma. Uma coisa é certa: quando o assunto é Pokémon, Professor Oak é a referência.

Games/ Séries onde está presente: A maioria dos games Pokémon como os principais (Red, Blue, Yellow, Green, Gold, Silver, Crystal...), além de spin-offs como Pokémon Snap e Pokémon Puzzle League. Onde tem algum game da série, lá está Professor Oak!





por Sérgio Estrella
e Gustavo Assumpção

BLAST FROM THE PAST **POKÉMON GOLD & SILVER**

O sucesso que Pokémon alcançou com os episódios Red & Blue - e mais tarde Yellow -, foi inesperado até mesmo para a Nintendo. A febre que se estendeu após o lançamento dos primeiros games foi algo sem precedentes. Pokémon ganhou o mundo e inspirou dezenas de produtos licenciados, rendendo centenas de milhões de dólares para a Big N. Nada mais justo que a série continuasse. Foi então que surgiu a continuação direta da primeira leva de games (a chamada geração RBY) com o sugestivo nome de Gold & Silver. A principal novidade dessa versão era trazer 100 monstros inéditos - o que elevava o número total de Pokés para 251 - e um continente completamente novo: Johto. Após uma longa espera, eis que Gold & Silver são lançados e conseguem superar todas as expectativas, evoluindo a série em praticamente todos os sentidos.



É um novo mundo de aventuras!

Gold & Silver seguem a fórmula criada pela Nintendo para os primeiros games da série. Você é um jovem que sonha em se tornar um Mestre Pokémon e inicia a sua jornada em New Bark Town, partindo da sua própria casa rumo ao laboratório do Professor Elm, podendo escolher um dos inéditos Pokémon iniciantes: Totodile, Cyndaquil e Chikorita.

E é claro que não poderia faltar a presença de um rival! Dessa vez ele já começa arrumando confusão: está sendo procurado por ter roubado um Pokémon do Laboratório. É claro que será você quem vai encontrá-lo e derrotá-lo. A partir daí, é hora de realmente começar sua emocionante jornada por este novo continente. Passando por Cherrygrove, você terá em Violet sua primeira batalha: Falkner, o líder do ginásio voador.

E daí em diante serão muitos momentos marcantes. Batalhas contra mais 7 líderes de ginásio, além de alguns dos mais memoráveis eventos da série: o mistério das ruínas de Alph, o Gyarados Vermelho do Lake of Rage, a ajuda ao professor Kurt no Slowpoke Well, o mistério da Floresta de Illex, o labirinto das Whirl Islands, o Bug Catching Contest no National Park em Goldenrod, as lendas da cidade de Ecruteak, a ajuda ao Ampharos em Olivine... São tantos momentos marcantes que fica realmente complicado esquecer Gold & Silver.

A evolução

Além dos novos Pokémon e do continente de Johto, Gold & Silver trouxeram muitas outras novidades para a série. Foi aqui que os Pokémon Shiny começaram a aparecer (com destaque para o Gyarados vermelho), foram introduzidas as diferenças de sexo entre Pokémon, permitindo também cruzá-los, além das diferenças entre dia e noite, que alteravam a iluminação dos cenários e os Pokémon selvagens presentes nos locais. Nas batalhas, surgiu a possibilidade de anexar itens aos Pokémon, permitindo uma maior gama de estratégias, os famigerados DVs (genes que diferenciam Pokémon da mesma espécie), além dos novos tipos Noturno (Dark) e Metálico (Steel).

O que dizer então do PokéGear? Antecessor do Pokétch e PokéNav, esse aparelho funcionava como celular, relógio e rádio, permitindo ao treinador ficar por dentro de tudo o que estava acontecendo em Johto durante a sua jornada. Outro conceito introduzido aqui é o da felicidade: cada Pokémon possui um status oculto que determina o nível de satisfação da criatura, alterando o desempenho de alguns golpes além de ativar novas evoluções como a de Crobat e Blissey. A captura de Pokémon também



recebeu novidades através das PokéBalls especiais de Kurt, como a Level Ball (para Pokémons com baixo nível), Heavy Ball (pesados) e Moon Ball (que evoluem com a Moon Stone). E a Nintendo não se esqueceu dos jogadores mais nostálgicos, pois ao fim da aventura em Johto, eis que Kanto (continente apresentado em Red & Blue) surge com novo visual e eventos exclusivos para ser explorado, com mais 8 insígnias e uma surpresa ao final. Era tanta coisa que os jogadores chegavam a se perguntar como tudo aquilo cabia num mero cartucho de GameBoy Color.

A cristalização do sucesso

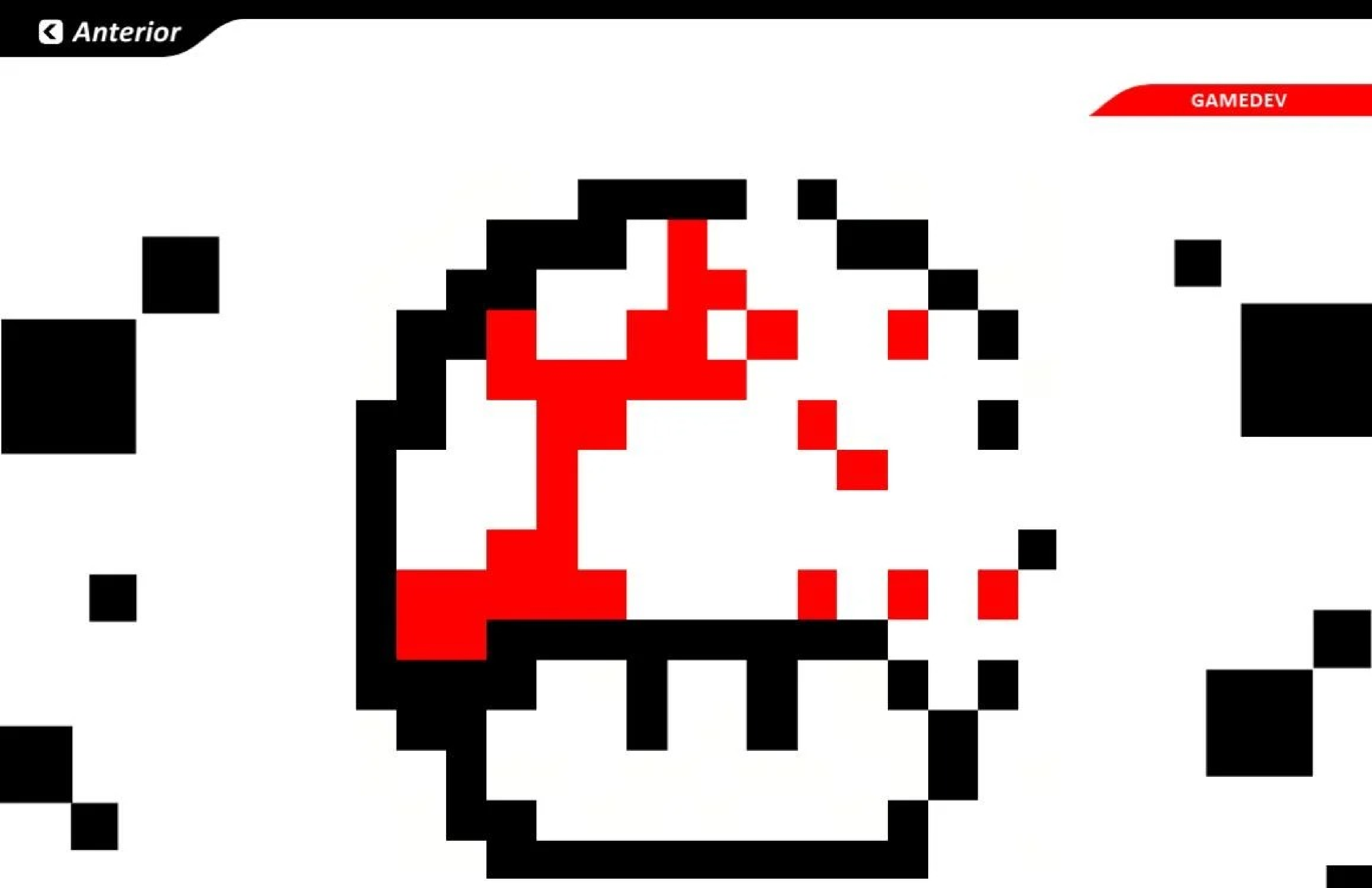
Se Gold & Silver evoluíram a série da forma como foi, sua atualização, lançada em março de 2001 com o título Crystal, deu um passo ainda maior. As novidades foram muitas, a começar pelo visual com localidades redesenhadas e a presença de movimentação dos Pokémons antes das batalhas. Mas a principal adição ficou por conta das mudanças feitas no enredo. A idéia era aproximar a história do quarto filme dos monstros "Viajantes do Tempo" - que chegaria aos cinemas naquele ano. Com isso, o cão lendário Suicune e o misterioso Celebi ganharam uma importância maior no desenrolar da história (embora este último só possa ser obtido através de eventos da Nintendo). Outro destaque é que havia a possibilidade de se escolher um personagem feminino, além do masculino, é claro. Outra adição importante foi a Battle Tower, onde o jogador deve derrotar dez oponentes seguidos para conseguir itens valiosos.

Mas Pokémon Crystal poderia ter sido bem mais interessante. Na versão americana, foram feitos muitos cortes com relação à versão japonesa. O principal deles é que a Nintendo excluiu a conexão com celulares que o game original possuía. Essa conexão permitia a troca de monstros e a captura de Celebi em um evento especial que só acontecia quando se conectava o portátil a um celular.

Simplesmente inesquecível

Pokémon Gold & Silver detém o título, entre boa parte dos fãs de Pokémon, do game mais carismático da série. Possui uma jornada bem longa, divertida e um ritmo muito interessante. É o game mais completo do GameBoy Color. Não tem como relembrar esses momentos e não sentir uma saudade imensa. Que bom que poderemos matar boa parte dela com Heart Gold e Soul Silver.





GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 5: Conhecendo o XNA

No nosso último encontro concluímos o primeiro ciclo da coluna GameDev do Nintendo Blast, que se propôs a apresentar todo o ciclo de vida de produção de um jogo de vídeo games a todos nós leitores. Vimos a produção de um vídeo game sob o prisma administrativo, conhecemos as principais profissões e as atividades desenvolvidas por esses profissionais. Na coluna de hoje tanto iniciaremos o nosso segundo ciclo da coluna, que tem como objetivo apresentar as tecnologias que utilizaremos para desenvolver nossos joguinhos, bem como apresentaremos uma visão geral do Microsoft XNA, a principal iniciativa da gigante de Redmond (e da indústria) para incentivar o desenvolvimento de jogos por desenvolvedores independentes e pequenas empresas – iniciativa que não se vê em nenhuma outra empresa da indústria nem na Nintendo (infelizmente).



Observando a indústria de vídeo games conseguimos perceber que a cada dia somos cada vez mais bombardeados com novidades, novos consoles e novos jogos que estão chegando ao mercado. Em média, de 5 em 5 anos estamos saltando de geração de consoles, diariamente temos algum lançamento de jogo, algum rumor ou algo do tipo, cada vez mais empresas entram para o ramo... A indústria simplesmente não para!



Muitos podem pensar, erroneamente, que a evolução da indústria, e consequentemente dos jogos, está atrelada à facilidade cada vez maior de desenvolver jogos e construir novas plataformas, quando na realidade toda essa produção não passa de uma questão mercadológica, de comércio e faturamento. Embalados pelos lucros e pelas vendas, os jogos estão cada dia mais complexos! Passamos rapidamente dos gráficos 2D para os 3D. Os enredos que nos prendem às jogatinas estão cada vez mais complexos. Os efeitos sonoros estão cada vez mais bem produzidos... os jogos estão cada dia mais completos, mais difíceis e caros de serem produzidos.

Desconsiderando o grosso dos custos que envolvem o desenvolvimento de um jogo e trazendo as coisas para a “nossa realidade”, de gamer, caso queiramos desenvolver qualquer jogo, por mais bobo que ele seja, teremos que desembolsar algo em torno de US\$15.000 para a aquisição dos equipamentos chamados de development kits (kits de desenvolvimento) para uma plataforma específica. Esse preço sobe, e muito, se quisermos desenvolver para um console que ainda está por vir – lá se vai algo em torno de US\$80.000 do nosso bolso! Fica a pergunta: **alguém tem esse dinheiro aí?**

Muitas pessoas que desejam começar na área de desenvolvimento de jogos muitas vezes sentem-se perdidas com a pergunta: “por onde devo começar?”. É fato que existem muitos cursos técnicos e, em alguns lugares do Brasil, até mesmo de nível superior em desenvolvimento de jogos. Também existem várias ferramentas e linguagens de programação para você iniciar seus estudos sobre desenvolvimento de jogos – o que realmente pesa quando chegamos a esse ponto é: “tenho tempo e dinheiro suficientes para investir em tecnologias que exigirão de mim uma curva de aprendizagem muito grande?”.

Em cima desses dois questionamentos a Microsoft desenvolveu uma iniciativa muito interessante chamada **XNA** que compreende um *framework* e ferramentas próprias para desenvolvimento de jogos, de fácil aprendizagem e voltadas a pessoas comuns, como eu e você. Quando falo pessoas comuns, estou falando de pessoas sem dinheiro, pois é **tudo gratuito**.

Entendendo o que é o XNA

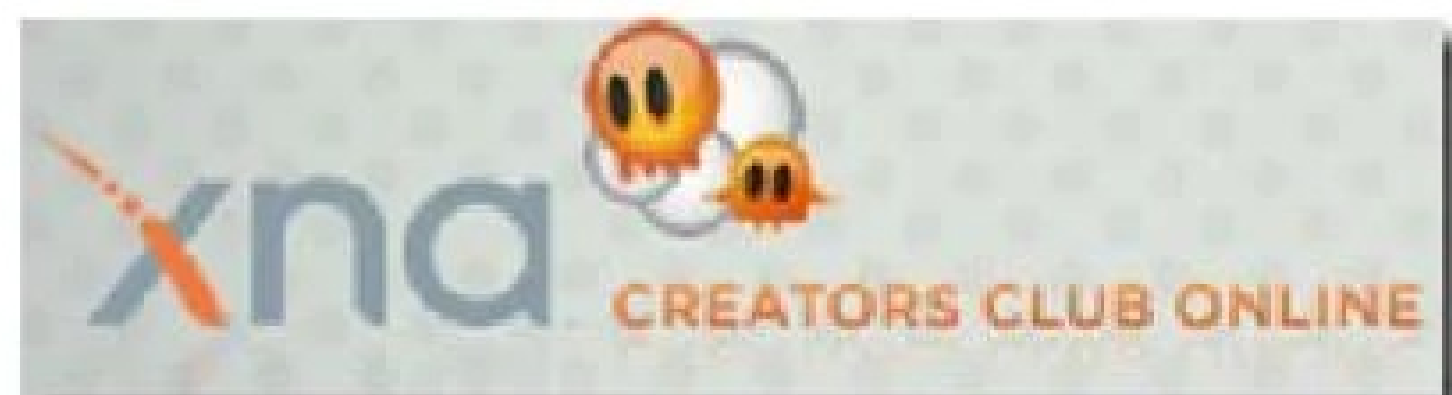
Visando disponibilizar as tecnologias de desenvolvimento que antes eram praticamente monopolizadas pelas grandes softhouses da indústria e também atrair pequenas empresas, desenvolvedores independentes e entusiastas, a Microsoft



resolveu lançar o XNA em 2006 como iniciativa para facilitar e popularizar o desenvolvimento de jogos digitais, quer eles sejam para **PC**, quer sejam para **XBOX 360** ou **Zune**.

Algumas das principais características do XNA são oferecer um ambiente de desenvolvimento rico, de fácil aprendizagem e que funciona todo em ambiente de tempo de execução gerenciado.

Quando falamos de um ambiente de desenvolvimento rico estamos falando que o XNA nos oferece, por meio do **XNA Game Studio** integrado ao **Visual Studio**, um ambiente integrado de desenvolvimento, não havendo a necessidade de utilizar várias ferramentas para executar tarefas que poderiam ser feitas em um lugar só – no caso, o Visual Studio.



É de fácil aprendizagem por utilizar a *linguagem de programação C#*, a qual tem como principal característica a sua similaridade com as linguagens de programação C/C++ e Java, o que diminui bastante a curva de aprendizado para

desenvolvedores dessas linguagens. Até para quem nunca programou, C# é extremamente amigável e conta com uma *vasta biblioteca* que contém todos os pormenores da linguagem, além de uma forte comunidade presente no MSDN – o portal de desenvolvedores da Microsoft. Assim como C#, o XNA conta com uma forte comunidade de estudantes e profissionais, o **XNA Creators Club** – o que facilita mais ainda a troca de experiências e o aprendizado dessa tecnologia.

O fato de todo código escrito para os jogos em XNA ser executado em um ambiente de tempo de execução gerenciado é um dos pontos altos da facilidade de se desenvolver em XNA. Por utilizar o .NET Framework através do **XNA Framework**, o desenvolvedor está livre de ter que se preocupar com tarefas “bizonhas” que não fazem parte da ideia, da concepção do seu jogo. Por exemplo, quando se desenvolve jogos sem o apoio de um framework com linguagens de programação como C/C++, muitas vezes o desenvolvedor tem que se preocupar e implementar técnicas de otimização de desempenho, de gerenciamento de memória, renderização de gráficos e coisas do tipo, que simplesmente não fazem parte do projeto em si.

A utilização de um framework faz com que o desenvolvedor foque na sua solução, no seu jogo. Essa parte “chata” de escrever linhas de código que serão executadas à nível de hardware fica por conta do framework que, em linhas gerais e de forma bastante simples, pode ser visto como uma biblioteca de instruções pré-estabelecidas e testadas que visam simplificar o desenvolvimento de um software. Mesmo assim isso não quer dizer que as vezes você não tenha que escrever códigos para otimizar alguma coisa, mas isso é extremamente raro, principalmente em pequenos projetos.



Dessa forma o XNA é uma alternativa bastante atraente para quem está procurando iniciar em desenvolvimento de jogos: oferece todas as ferramentas, suporte através de uma comunidade, exige pouco conhecimento técnico inicial e sua tecnologia é extremamente didática e de fácil aprendizado.

XNA Framework

É o principal responsável por simplificar o desenvolvimento de jogos, tanto para Windows, quanto para o XBOX 360 e para o Zune. A utilização de um framework é que confere um ambiente gerenciado de execução do código escrito em XNA.

No caso do XNA Framework as instruções foram baseadas no .NET Framework e atendem especificamente às principais rotinas de desenvolvimento de jogos, possuindo várias camadas específicas, as quais discutiremos no nosso próximo artigo.

Para o desenvolvimento de jogos para PCs com Windows, o XNA Framework se baseia no .NET Framework propriamente dito. Já para as plataformas XBOX 360 e Zune, devido às suas particularidades de arquitetura, o XNA Framework se utiliza da versão compacta do .NET Framework, o .NET Compact Framework.

Visual Studio

Quando se desenvolve alguma coisa em alguma linguagem de programação, pode-se optar por utilizar quaisquer coisas para escrever o seu código – desde um papel + caneta, até o bloco de notas ou um ambiente de desenvolvimento (também conhecidos como **IDEs**) completo. A grande diferença entre essas formas de desenvolver são as facilidades oferecidas pelos ambientes de desenvolvimento.

O Visual Studio é a principal IDE para desenvolvimento de soluções com tecnologias Microsoft e o XNA, integrado ao Visual Studio por intermédio do **XNA Game Studio** (que também é instalado quando se instala o XNA no seu computador), se utiliza de suas facilidades para deixar o desenvolvimento de jogos mais simples ainda. No Visual Studio o desenvolvedor é capaz de gerenciar todo o seu projeto, desde os arquivos de códigos até os arquivos de mídia, modelos 3D, engines, além de executar os jogos em busca de erros de programação (**debugging**) – que é praticamente o que os kits de desenvolvimento mencionados no início do artigo fazem.

Visão geral do XNA

Ao contrário do que acontece num estúdio de desenvolvimento de jogos em que há a necessidade de programas específicos para desenvolvimento, de máquinas específicas para executar esses códigos e tudo o mais que vem nos kits de desenvolvimento, basicamente o que é necessário para desenvolver em XNA é um computador rodando o Windows XP SP2 ou superior, o Visual C# Express Edition (gratuito) e o XNA (gratuito) propriamente dito – só isso.

Basicamente o XNA se organiza da seguinte forma:





Considerações finais

Como vimos, o XNA é uma excelente alternativa para quem está iniciando em desenvolvimento de jogos. Claro que ela não é a única alternativa gratuita que existe por aí – existem iniciativas com Java, com C/C++, Objective C e várias outras linguagens de programação – mas é a mais didática e prática existente justamente por se utilizar de um framework exclusivo para isso e tornar as coisas mais simples de serem entendidas. Pra se ter uma ideia, XNA é a principal tecnologia

utilizada em cursos de ensino superior em desenvolvimento de jogos nos EUA, ganhando espaço e notoriedade cada vez maiores em instituições brasileiras também.

Ao contrário do que muita gente pode pensar, não são apenas jogos em 2D, simples e bobos que podem ser desenvolvidos em XNA – pelo contrário. Nele você pode desenvolver jogos totalmente em 3D, com módulos multiplayer online e tudo o mais – tudo isso implementado “às custas” do framework! Quem desejar dar uma olhada nas possibilidades de desenvolvimento com XNA pode dar uma olhada nos **Starter Kits** disponíveis no XNA Creators Club.

Algumas pessoas que já programam e/ou desenvolvem alguma solução de software podem apontar que, por ser executado em um ambiente gerenciado, o XNA perde em desempenho para jogos desenvolvidos em linguagens como C/C++. Bem, isso seria verdade há algum tempo, mas deixou de ser um problema com o XNA o qual tem todo o seu processamento de baixo nível executado pelas bibliotecas do DirectX 9.0c! E mesmo que isso fosse um problema, grandes desenvolvedores, como **Tim Sweeney** (Unreal 3, Epic Games), dizem que “produtividade é tão importante quanto performance” e “nós sacrificaríamos com prazer 10% de nossa performance por 10% de alta produtividade”.

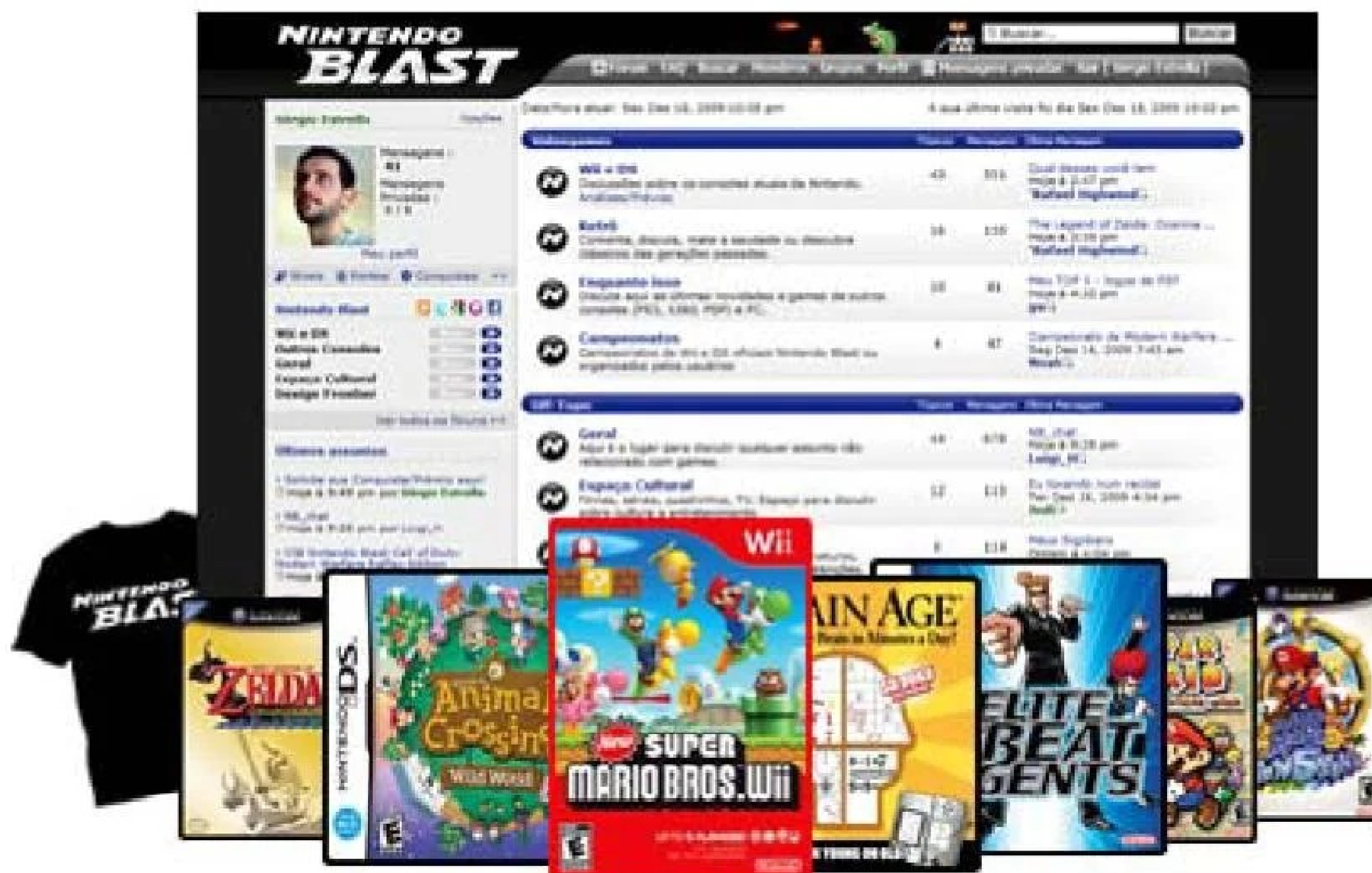
Dessa forma, sabemos de uma vez por todas que o XNA é uma excelente solução para iniciarmos os nossos estudos em desenvolvimento de jogos. Para você que é curioso e já deseja arriscar seus primeiros passos em XNA, poderá encontrar, gratuitamente, todas as ferramentas necessárias para começar os seus estudos na *sessão de downloads do Creators Club*.

É importante perceber que você poderá desenvolver para o seu XBOX 360 gratuitamente também, caso tenha um. Porém para distribuir/vender seus jogos para outros “caixistas”, você deverá ter uma assinatura do Creators Club no valor de US\$99. Como desenvolvedor independente, ou pequena empresa, a Microsoft repassará uma porcentagem de vendas do seu jogo para você, bem como é feito pela Apple com aplicações para o iPhone por exemplo. Contudo o objetivo da nossa coluna aqui no Nintendo Blast não é a de desenvolver os jogos para distribuição/venda deles na Live, mas sim introduzi-los às tecnologias de desenvolvimento de jogos utilizando o XNA.

*Hoje iniciamos a segunda fase da nossa coluna de **GameDev** aqui no **Nintendo Blast**. Tivemos uma visão geral da plataforma que utilizaremos para aprender a desenvolver nossos joguinhos para PC. No nosso próximo encontro iremos explorar as camadas do XNA Framework para entendermos como ele funciona e quais facilidades ele nos proporcionará na hora de desenvolvermos os nossos jogos. Até a próxima!*

PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada**!

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

Visite o Fórum

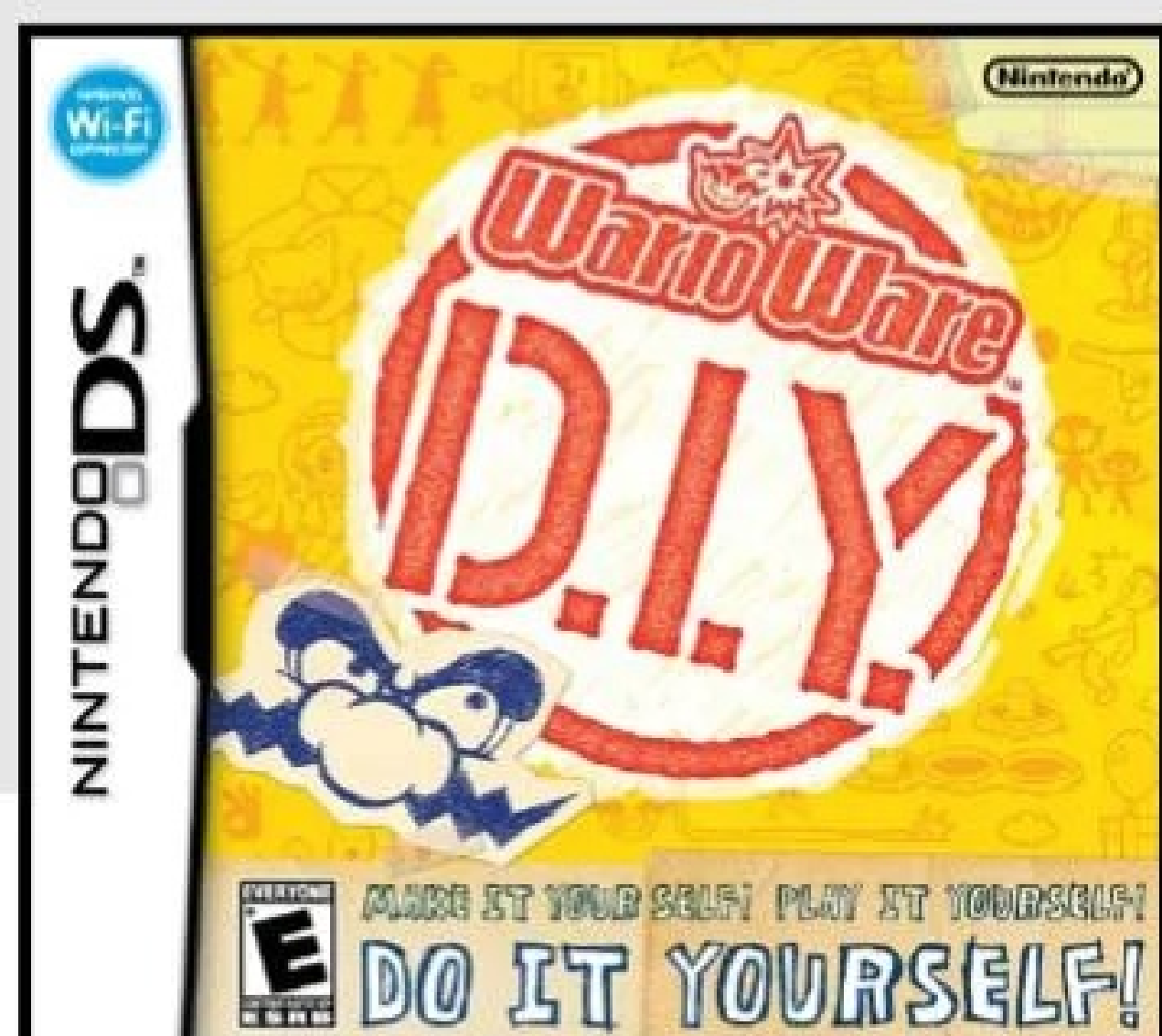
Cadastre-se



por Rafael Neves

Desde que o ganancioso e bigodudo antagonista do Mario entrou para a indústria de mini-games, uma grande franquia nasceu nos consoles da Nintendo. WarioWare é o nome dessa série de jogos que fez muito sucesso do Game Boy Advanced até o Nintendo Wii, passando pelo DS e o GameCube. É uma série relativamente nova, mas que tem tudo para se consagrar um verdadeiro clássico da Big N. Sua simples, divertida (e tosca) fórmula consiste numa sequência de rápidos mini-games de poucos segundos de duração. São joguinhos nos quais basta um botão ou realizar um gesto para serem superados, mas que requerem muita habilidade. A velocidade do jogo vai subindo com o tempo e o nível de dificuldade só faz crescer, induzindo-o a sempre bater seus recordes. E é exatamente essa simplicidade que tornou a série tão divertida e viciante.





A mecânica foi sempre a mesma, mas as características de cada plataforma foram fazendo modificações na jogabilidade de cada jogo da franquia. A tela de toque e o microfone do DS, o acessório capaz de perceber o movimento do GBA, os controles únicos do Wii e a câmera do Nintendo DSi, tudo isso deu uma nova dimensão aos games. Agora chegou a hora do terceiro WarioWare do DS, mas com uma proposta totalmente diferente. Você não apenas jogará os mini-games, você também os fará.

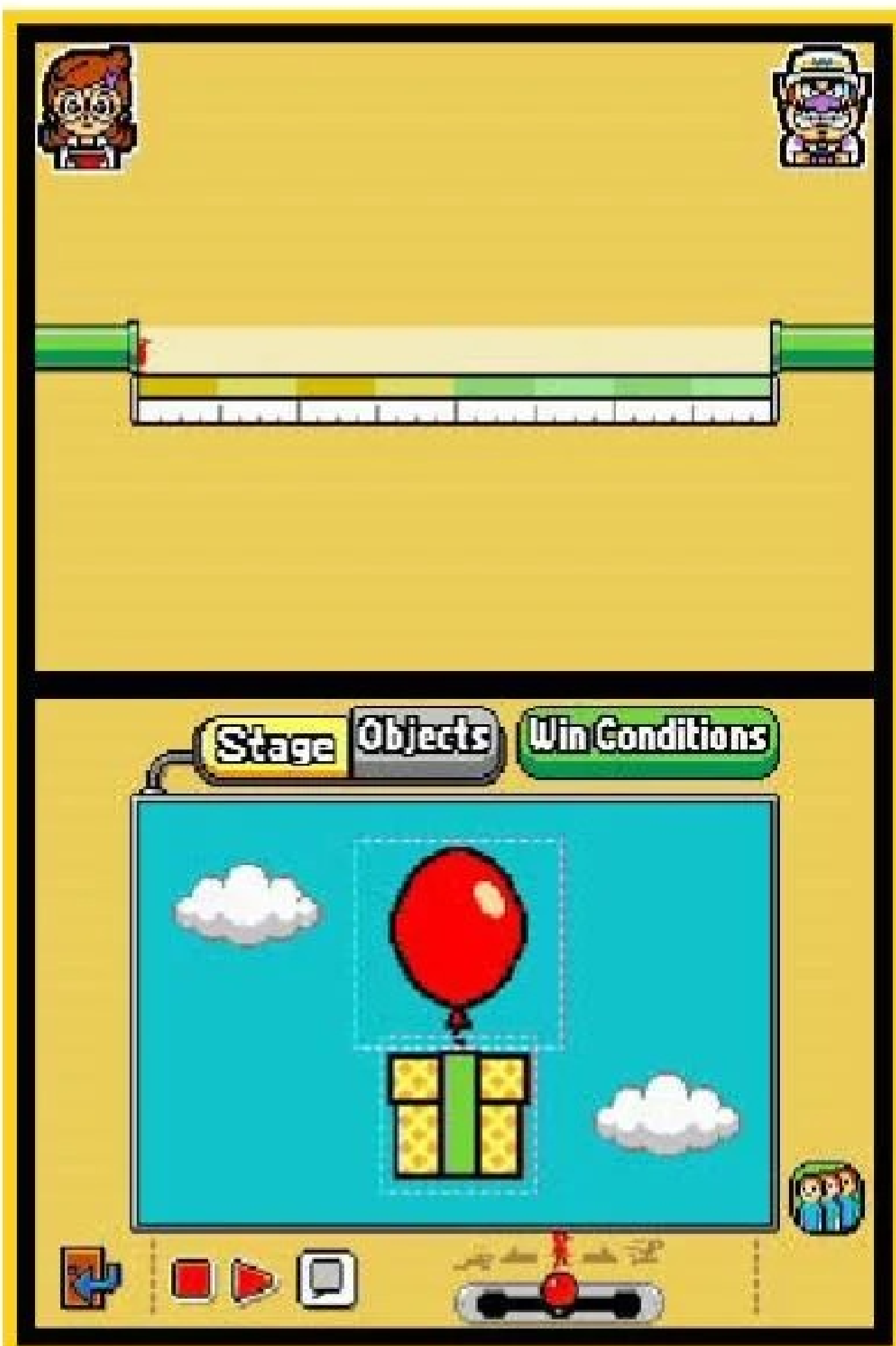
Faça você mesmo!



Como o próprio nome já diz, WarioWare D.I.Y (Do. It. Yourself.), você será o real criador do jogo. Ou seja, será você o responsável por inventar seus próprios mini-games para, obviamente, jogá-los. É claro que a tarefa mais interessante não será necessariamente jogar os joguinhos, mas sim fazê-los. A Nintendo e a Intelligent Systems capricharam, e muito, no editor de jogos. São várias as ferramentas que você poderá usar para construir seus games. Tudo será editável: os objetos, cenários, movimentos, a mecânica e até a música de fundo.

Você também terá de desenhar e pintar o seu jogo, logo, WarioWare D.I.Y virá com um editor de imagens semelhante ao Paint, mas com muito mais opções e interação com a tela de toque. A stylus é perfeita para desenhar os personagens dos mini-games, e é por isso que o DS é o portátil exato para este jogo. Como já dito, você terá de editar as músicas do seu jogo, e esse é um ponto tão importante que merece destaque. O editor que será usado para gerar suas trilhas sonoras é muito bem trabalhado, tão complexo quanto o editor já visto no clássico Mario Paint. Logo, já podemos esperar um aplicativo capaz de reproduzir, com muito esforço, faixas memoráveis. Mas, se programar músicas neste tipo de editor é complicado para você, não se preocupe, pois o microfone do DS será capaz de captar canções e convertê-las em notas musicais. E tudo isso não será só feito para criar mini-games. Será possível, ainda, utilizar todas essas ferramentas para montar histórias animadas.

Você criou os objetos, escolheu o estilo do jogo, desenhou o cenário, compôs a música. Pronto! É hora de jogar seu mini-game. Basta selecionar os seus joguinhos e eles serão executados como nos games anteriores da série WarioWare, com direito aos clássicos Speed Up e Level Up.



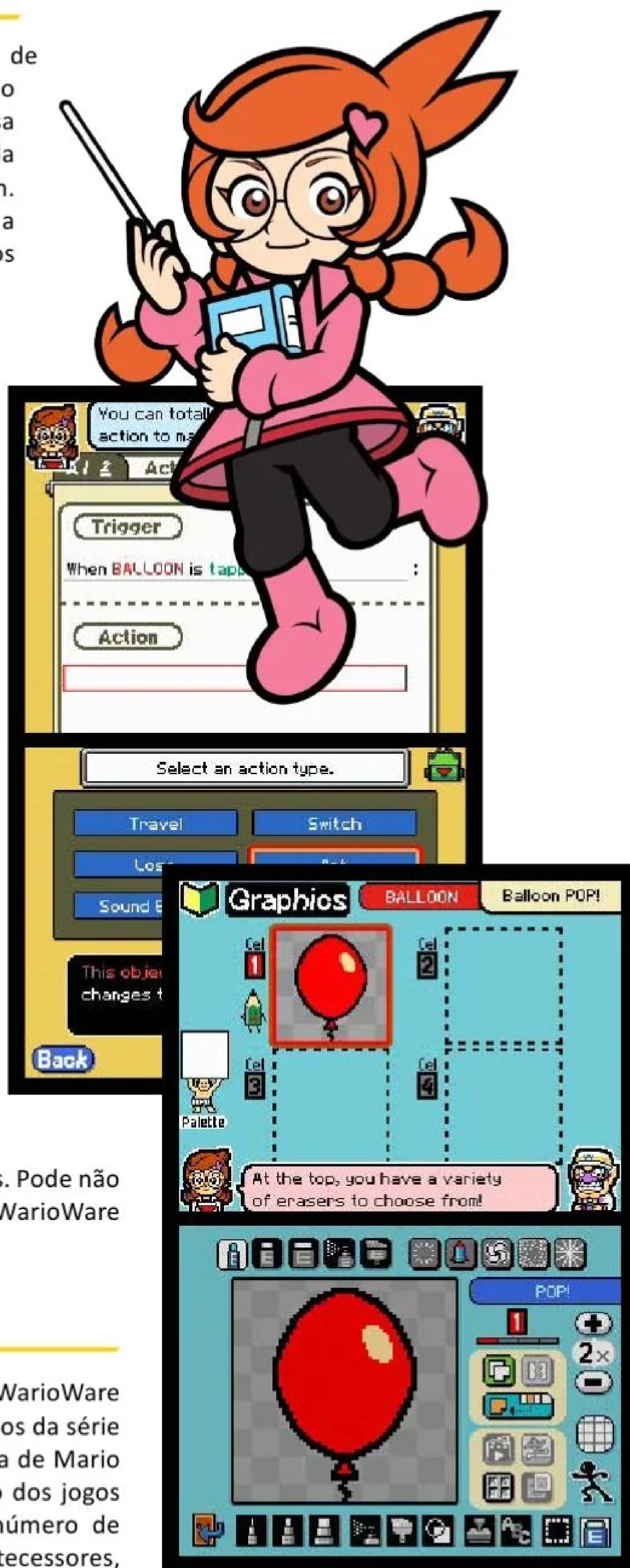
WarioWare D.I.Y também possui um sistema de compartilhamento de mini-games, impedindo que o jogador fique preso apenas ao seus mini-games. Essa exploração de outros joguinhos acontecerá por meio da conexão Wireless ou através da Nintendo Wi-Fi Connection. Logo, mesmo que você não tenha meios de acessar a conexão Wi-Fi, poderá se divertir compartilhando jogos com seus amigos pela conexão local.

Os jogos criados pelos japoneses, que já têm o game em mãos há quase um ano, demonstram o quanto a criatividade pode fluir em D.I.Y. As diversas ferramentas de criação inseridas neste jogo resultaram numa série de mini-games muito bem feitos, que já estão sendo compartilhados em terras orientais. Com a vinda do jogo em inglês, será a nossa vez de brincar com os joguinhos dos outros e fazer os nossos próprios para lançá-los na internet. É uma excelente iniciativa da Nintendo, visto que a empresa nunca aproveitou todo o potencial da jogatina online. Quem sabe WW D.I.Y não estabelece um novo padrão para a Nintendo Wi-Fi Connection do DS?

O Wii também não ficará de fora. Uma versão de WarioWare D.I.Y estará disponível no WiiWare para ser comprada através dos Wii Points. Esta versão não será o jogo completo, mas sim uma espécie de suporte. Através da conexão sem fio entre Wii e DS, você poderá passar seus jogos do portátil para o console de mesa e desfrutar deles com o Wiimote. Talvez seja mais confortável jogar pelo DS, mas o Wii também tem suas vantagens. Para começar, podemos jogar numa televisão grande e com um som superior, assim como os gráficos também ficam mais bonitos. Isso para não falar na possibilidade de jogar com muitas outras pessoas. Pode não ser uma experiência em grupo tão hilária quanto a de WarioWare Smooth Moves, mas, com certeza, será interessante.

A essência de um WarioWare

Tirando toda essa inovação de criar seu próprio jogo, WarioWare D.I.Y possui aqueles elementos que marcam todos os jogos da série e que fazem com que eles não pareçam uma mera cópia de Mario Party. Para começar, os mini-games são do mesmo tipo dos jogos passados: curtos, rápidos e comicamente toscos. O número de joguinhos, infelizmente, é pequeno em relação aos antecessores,

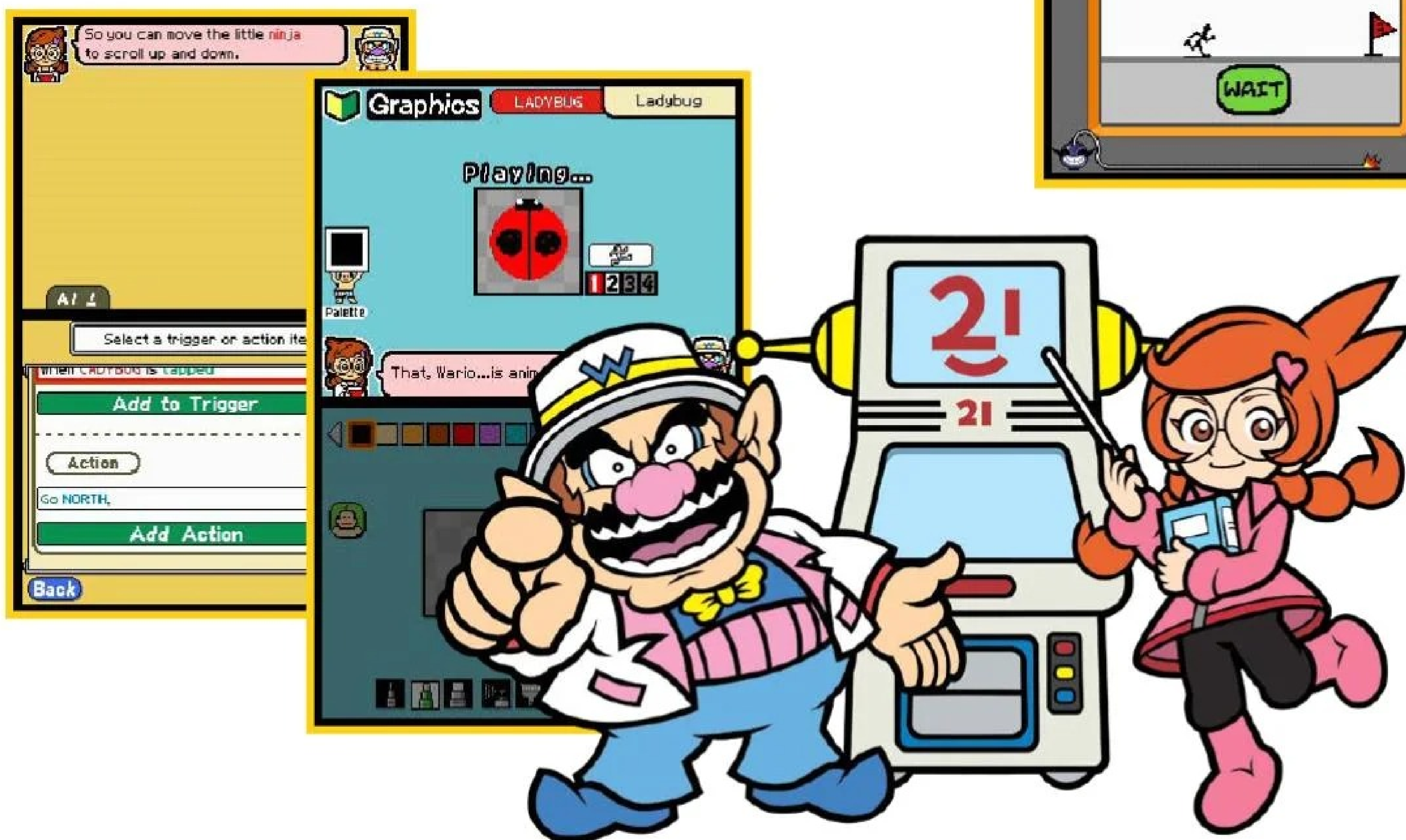


são 90 ao todo. Mas não desanime, o número poderá triplicar se você tiver criatividade para elaborar novos jogos!

Todos aqueles personagens do Wario também estão de volta. No entanto, nem todos serão destaques a ponto de renderem estágios cheios de mini-games. Os que ganharam a honra de tematizarem as fases são apenas Mona, Jimmy T., Ashley, Orbulon e 9-Volt. Talvez, D.I.Y não seja um WarioWare próprio para enfrentar centenas de mini-games seguidos numa velocidade absurda. A proposta é outra: criar e compartilhar mini-games. Se isso vai render um jogo tão bom quanto os anteriores, só Deus sabe.

A expectativa

WarioWare D.I.Y é um jogo ousado, disso não precisamos jogar para saber. Se essa ousadia será sinônimo de qualidade ou fracasso, só o lançamento dirá! Por enquanto, tudo o que se pode fazer é torcer para que D.I.Y renasça a série, que teve uma relativa queda com WarioWare Snapped!. A chave de D.I.Y é a sua inovação em criação de games, então é de se esperar que as ferramentas de confecção não vejam limites para os mini-games. No entanto, só se pode ter certeza quando o lançamento chegar, mal podemos esperar pelo aguardado 28 de Março!



Enquanto isso

E o Project Natal?

Desde a última E3, em junho do ano passado, não se fala mais nada em Redmond a não ser do Project Natal. Anunciado no 1º dia daquele mês, o Project Natal desde o início causou euforia e ceticismo entre os especialistas, gamers e entusiastas por tecnologia. Mas por que tanto frisson, tanta euforia, tantas críticas e opiniões a respeito dele?

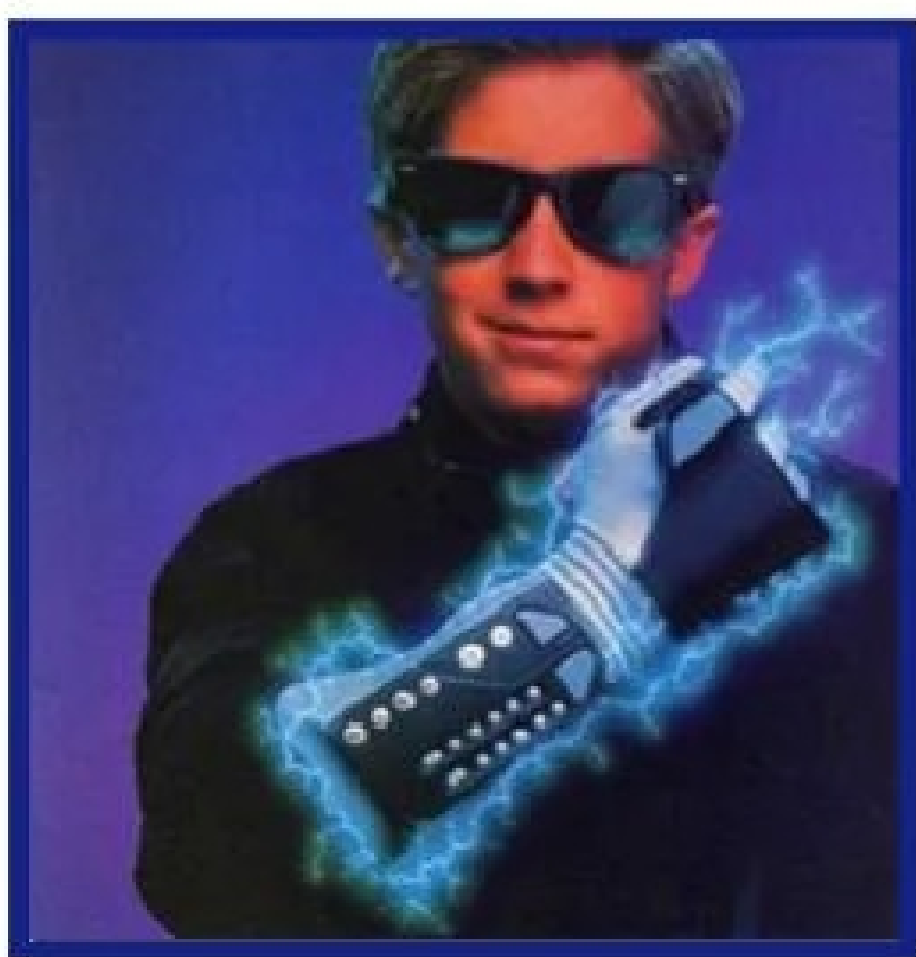
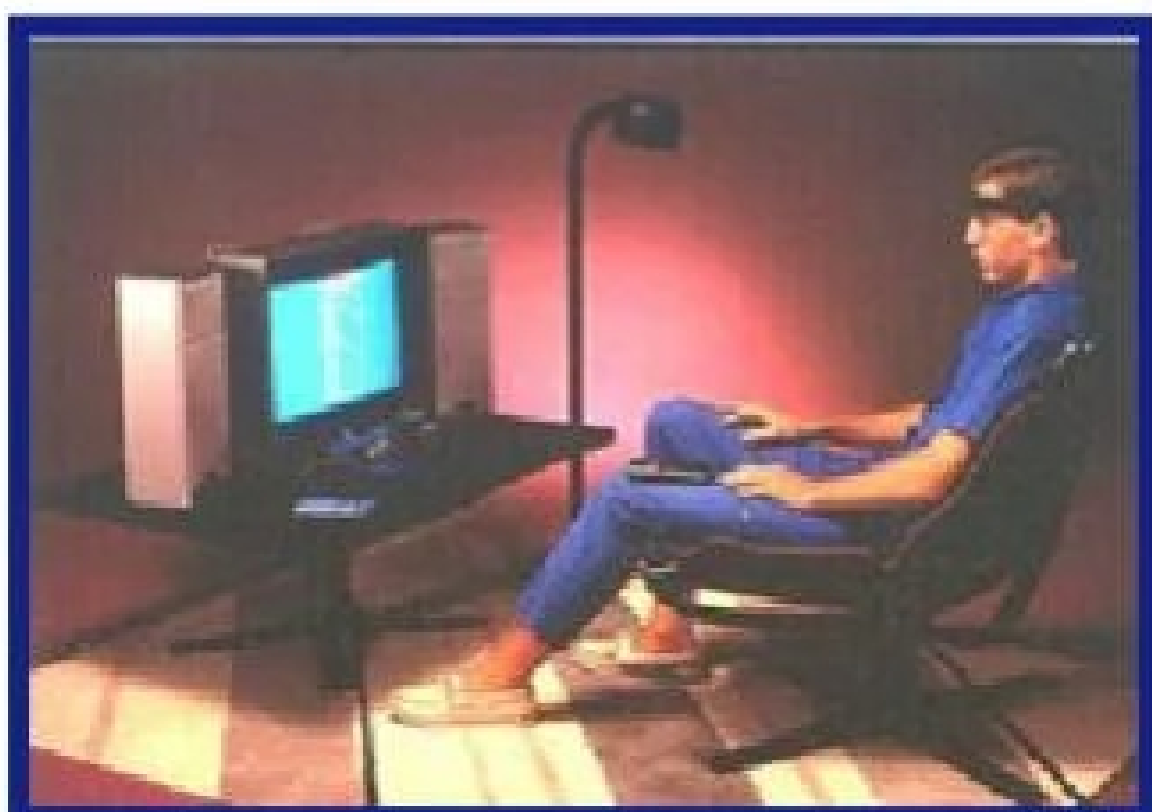
Não é de hoje que se tenta trazer aos gamers uma nova experiência de jogo, substituindo os controles tradicionais por controles capazes de 'ler a mente', desde movimento das mãos até movimentos do corpo todo. Não, essa história de captura de movimentos não é história de hoje, mas de muito tempo atrás. Na época do

Atari 2600/7600 tivemos o Mindlink que se propunha a ler a mente dos jogadores, sendo pura estratégia de marketing, porque ele só lia o movimento das sobrancelhas. Com o Super Nintendo tivemos a ridícula, porém bonita e futurística, Power Glove. Com o aparelho Mega Drive tivemos o Sega Activator que tinha como objetivo

a capturar os movimentos do jogador com sensores infravermelhos montados no chão. Recentemente tivemos as câmeras Dreameye para Dreamcast e EyeToy para o Playstation 2. Foi muita coisa que, apesar dos esforços das suas respectivas empresas, simplesmente não funcionaram, não colaram.

Somente muito recentemente com o lançamento do Nintendo Wii e o revolucionário e funcional

Wiimote, finalmente todos perceberam que realmente dá para fazer algo que fuja do convencional, entretenha de verdade, renda alguns "trocados" e funcione realmente. De repente a Nintendo mostrou o caminho de pedras para Sony e Microsoft. Na E3 a Microsoft saiu com o Project Natal, indo bem além daquilo que foi apresentado pela Sony e o que temos hoje com o Nintendo Wii. Muitos ficaram impressionados com o que viram (também, a



Microsoft é especialista em fazer apresentações), outros ficaram se perguntando se aquilo era viável, outros quando seria lançado e outros tantos simplesmente disseram que não era possível.

Porém, no último grande evento tecnológico, a CES 2010, a Microsoft veio a público para anunciar que o periférico está em fase final de desenvolvimento, que não existem mais os lags que foram notórios durante a E3, que o periférico custará entre 40 e 59 dólares e que seu lançamento ocorrerá no último bimestre de 2010, mais provavelmente no Natal.

Pois bem, mesmo com essas notícias animadoras, muitas pessoas continuam céticas quanto ao periférico e desconfiam realmente se ele cumprirá com o que promete. É notório o esforço da Microsoft para promover seu periférico. Primeiramente, Redmond espera vender 5 milhões de unidades já no lançamento e para isso, com certeza, assumirá uma grande parte dos custos de produção/venda do Project Natal - 40~59 dólares para um aparelho como esse é extremamente pouco. Tal qual a Sony fez, e faz, com o Playstation 3, haverá um subsídio enorme para que o aparelho chegue acessível aos consumidores e se espalhe o mais rapidamente possível entre os donos da Caixa (e instigue os que ainda não a têm a tê-la).

Particularmente, acredito que o Project Natal tenha tudo para dar certo, mesmo com tantos exemplos que nos levem a acreditar no contrário. A Microsoft não é boba e sabe o que faz. Nos anos 80 soube exatamente quando atacar e entrar no mercado de hardware, subsidiando e produzindo o famoso MSX, que lhe rendeu milhões e que cujo legado está aí até hoje – a arquitetura dos computadores pessoais padronizada. Mais recentemente, com a certeza de que a indústria dos vídeo games estava suficientemente sólida e alheia a qualquer crise, soube entrar no mercado de consoles domésticos e cá está até hoje como uma gigante, mesmo com tão pouco tempo no ramo. Com o Project Natal vejo que não poderá ser diferente. Já li muita coisa por aí a fora, de diversos autores, afirmando que a atual geração de consoles ainda ficará aí por bastante tempo. Porém o Xbox 360 já começa a demonstrar sinais de cansaço: seu hardware já está perto do limite, sua mídia não ajuda muito e ultimamente a única coisa que vem gerando bons lucros a Redmond é a Live. O Project Natal viria na hora certa, hora em que o PS3 começa a avançar e a conquistar o mercado, dando um tapa no ciclo de vida do console.

Nos resta esperar para ver se realmente os anos de 2010 e 2011 serão os que Robbie Bach, presidente da divisão de entretenimento da Microsoft, considera os “melhores anos do Xbox 360”. Como dono de uma Caixa, particularmente acredito nisso. E vocês, leitores do Blast? O que acham?



COMING
Holiday 2010



Análise

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (NDS)



O anúncio de The Legend of Zelda Spirit Tracks talvez tenha sido o mais surpreendente da E3 2009 (rivalizando com a versão Wii de New Super Mario Bros.). Surpreendente não só por ser um novo Zelda para o DS, apenas dois anos após Phantom Hourglass, mas principalmente pelo novo elemento inserido na jogabilidade e até então impensado: trens.

“O que trens tem a ver com a série Zelda?”, foi a pergunta que muitos fizeram. Alguns acharam de cara a ideia deslocada, rendendo discussões acaloradas em fóruns pela internet. O fato é que pouquíssimas vezes vimos uma mudança tão drástica apontada pelos criadores em uma série consagrada. E era a segunda vez que isso acontecia, já que em Wind Waker a mecânica girava em torno do uso de barcos. Miyamoto chegou a dizer que a mudança teria acontecido porque “jovens gostam de trens” (vai lá entender o que se passa pela cabeça de Mestre Miya).

Pois bem, o game foi anunciado, novidades vieram aos montes, o lançamento aconteceu no início de dezembro e aqui estou após completar toda a jornada principal. Acho que de cara já posso afirmar sem medo algum: *esse é o melhor Zelda portátil já criado.*



É o mesmo... só que diferente



Basta ligar o DS, ver a apresentação e jogar os primeiros minutos para perceber que algumas alterações foram feitas na estrutura que estamos acostumados a ver em um Zelda tradicional. A série sempre primou pela jogabilidade em detrimento da história, com enredos chavões e sem muita novidade. Seguindo na direção contrária, aqui a Nintendo tomou um cuidado muito maior com o enredo. São várias pequenas alterações, como a

quantidade de diálogos e a narrativa muito mais profunda e detalhada, sem contar as várias cut-scenes conforme o jogador avança, responsáveis por contar uma história rica, surpreendente e cativante.

Essa preocupação com a história resultou em um ganho de importância bem grande para a princesa Zelda, que até então era subaproveitada na série. Em Spirit Tracks, ela atua do início ao fim como uma parceira das peripécias de Link, sempre dando conselhos e sugestões – além, é claro, de entrar na aventura e ajudar nosso herói nos puzzles.



A aventura



O enredo conta a história das tais Spirit Tracks, enormes correntes que foram usadas no passado para aprisionar um Demon King que ameaçava o reino de Hyrule. Elas permaneceram intocadas por mil anos, tanto que eram usadas como trilhos para os habitantes do local viajarem com seus trens. Só que é lógico que há uma trama orquestrada pelos vilões da trama para libertar novamente o Demon King.

Interessante é ver que logo nos primeiros momentos de jogo, a princesa Zelda perde o seu corpo (um eufemismo para afirmar que ela morre haha) e seu espírito passa a ajudar Link em sua jornada.

Essa acaba se tornando a grande sacada da jogabilidade: a capacidade da princesa “possuir” inimigos e ajudar na resolução dos puzzles. Além de dinamismo, essa possibilidade torna os objetivos variados e cheios de esquemas inovadores.

O controle da princesa é feita de forma semelhante ao modo multiplayer de Phantom Hourglass ou ao controle do bumerangue: o jogador desenha a trajetória que ela vai seguir na tela de toque. O sistema é funcional e tem um quê de estratégia muito bem vindo.

O novo elemento de jogabilidade – o trem – funciona como o principal meio de locomoção entre as dungeons e cidades. Seu controle é feito por meio de cursores posicionados na tela de toque. Através deles é possível andar rápido ou devagar, frear ou ativar a marcha ré. Na tela superior, um mapa indica a presença de outros trens pelo caminho. Se por acaso seu trem se chocar com outro, o jogador é obrigado a recomeçar o caminho. Mas não são só outros trens que serão empecilhos. Alguns inimigos como pássaros e porcos no caminho serão dificuldades a mais no seu destino. Eles podem ser facilmente espantados pelo apito do trem que é ativado quando o jogador “puxa” o ícone em forma de corda na tela de toque – simples e ao mesmo tempo bastante inovadores.



Variedade de ações



Uma preocupação da Nintendo foi usar todos os recursos possíveis do DS. Dessa vez, o microfone, por exemplo, possui uma importância muito maior no jogo. Alguns acham cansativo ter que ficar realizando ações de movimentação e assopro simultaneamente, mas não há motivo para preocupação – já que o uso aqui é bem natural. Os novos itens criados especialmente para Spirit Tracks adicionam movimentos e funções inéditas na série, aprimorando a experiência proporcionada e criando novas possibilidades.



Em Phantom Hourglass, muitos reclamaram da falta de precisão nos controles em alguns momentos, o que eu não senti aqui em Spirit Tracks. O esquema original já era ótimo e aqui ele se tornou ainda mais variado graças aos novos itens e a uma variedade maior de utilizações. É como uma ampliação do original, já que o mesmo também utilizava um esquema bastante simples de controle e combate.

Uma fábula linda aos olhos e ouvidos

Visualmente, Spirit Tracks está entre os mais belos games do DS. Além de uma construção poligonal próxima da perfeição, há uma variedade impressionante de localidades e ambientes. Mas o destaque fica mesmo para as animações e a vivacidade dos personagens e inimigos. Além de várias expressões faciais, os personagens possuem características ricas em roupas e na maneira como se portam. A Nintendo empregou vários efeitos que poucas vezes foram vistos no portátil, principalmente nas cutscenes usadas para ilustrar os momentos chaves do enredo.

A trilha sonora é mais uma vez impressionante. Apesar de seguir o padrão Zelda, é possível perceber acordes diferenciados para as mesmas melodias. A música tema de Zelda, por exemplo, ganhou ares de sons característicos de trens na abertura. A música do castelo em Hyrule e o tema dos chefes também parecem conhecidos aos ouvidos dos fãs.



Uma pequena obra prima



Spirit Tracks é um game sem defeito algum. Pelo menos ao longo de suas várias horas de jogo, eu não percebi nenhum defeito mais grave. Acho que o único parêntese que talvez deva ser feito é que mais uma vez a jornada é bem curta e fácil – principalmente para quem terminou Phantom Hourglass. Mas a aventura é simplesmente encantadora e transborda o carisma e a diversão dos melhores games Zelda.

Jogue o quanto antes!

9.2

**The Legend of Zelda:
Spirit Tracks – NDS**

GRÁFICOS 9.5 | SOM 9

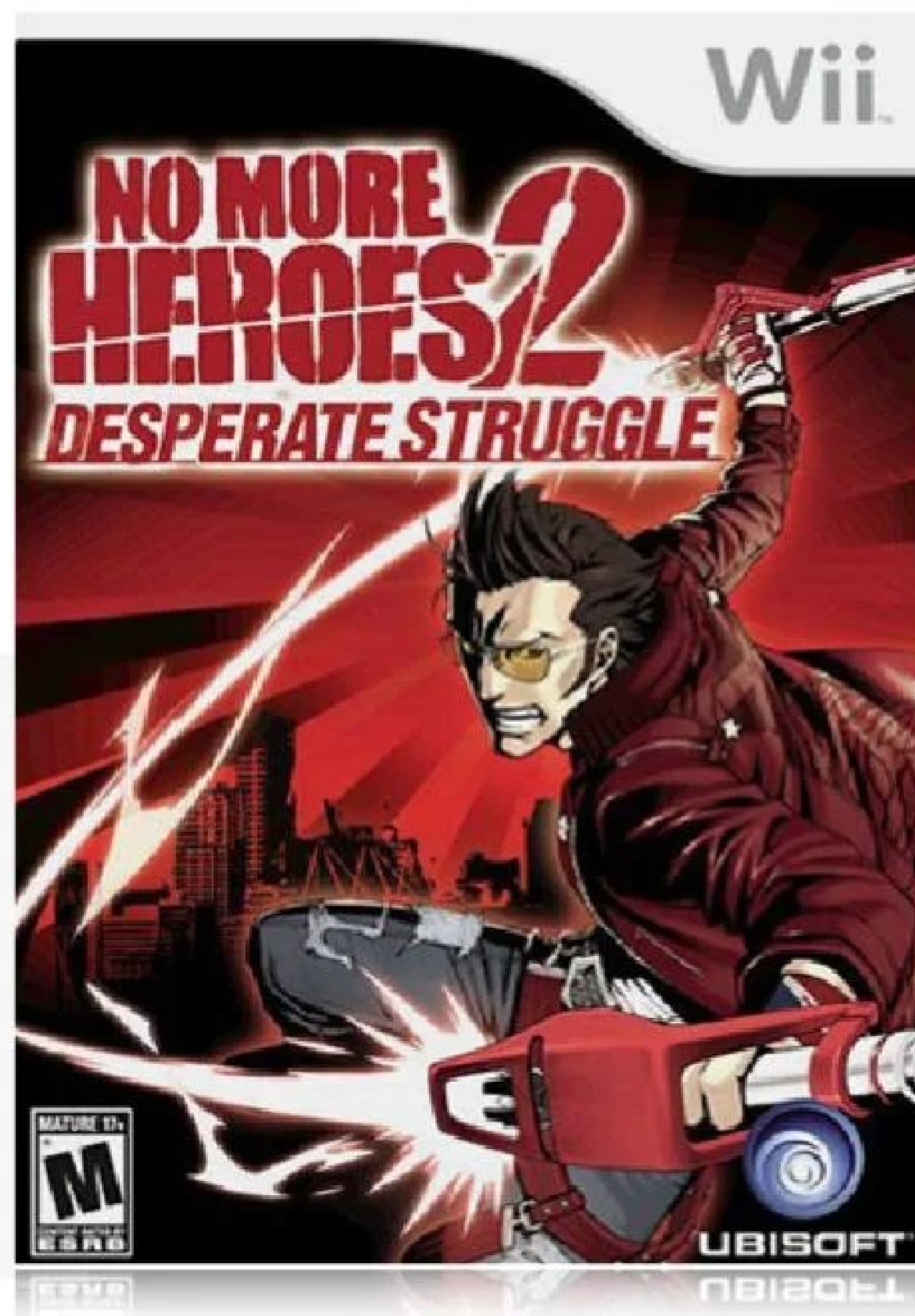
JOGABILIDADE 9 | DIVERSÃO 9

Análise

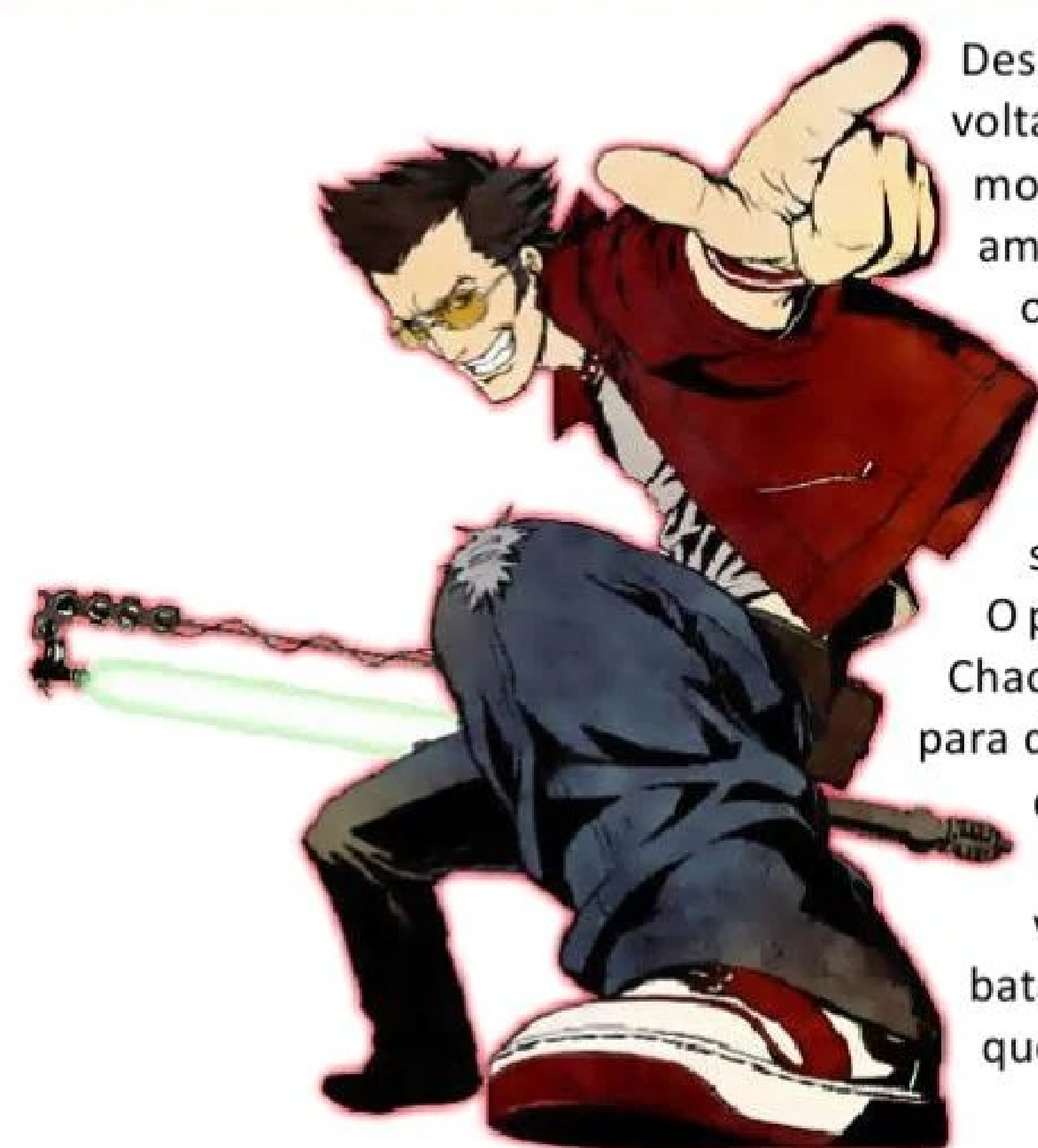
No More Heroes 2 Desperate Struggle (Wii)

A melhor definição de No More Heroes 2: Desperate Struggle é de vingança. Travis ficou dois longos anos longe da cosmopolita cidade de Santa Destroy. Mas agora ele está de volta e terá que enfrentar a ira dos seus algozes derrotados no primeiro jogo, que agora muitos com consideráveis sequelas buscam uma paga pela afronta sofrida.

Muitos críticos da Nintendo ficaram boquiabertos quando viram o primeiro No More Heroes, em 2008. Exclusivo do Wii e diferente dos jogos coloridos e fofinhos, a aventura de Travis Touchdown surpreendeu a todos pelo conteúdo: violência, sexo e sangue, muito sangue. Assim como no primeiro, No More Heroes 2: Desperate Struggle traz novamente o toque insano-divertido de Suda 51, designer consagrado por Killer 7 (Gamecube). Em time que está ganhando não se mexe, já dizia o velho ditado. Um ajuste aqui, uma melhoria ali e voilà: os defeitos do jogo anterior se foram.



O retorno do Jedi-Kill Bill



Desperate Struggle se passa dois anos após o primeiro jogo. A bandidagem volta a tomar conta da cidade de Santa Destroy, o que por si só seria motivo para Travis voltar à ação. Mas, para piorar, a máfia mata o melhor amigo do nosso protagonista. Como se não bastasse, uma bela jovem oferece um “presente especial” caso você se torne o número um. Com tantas razões, é óbvio que o nerd-punk aceita o desafio.

Quem jogou o primeiro NMH deve se lembrar da mecânica: ganhe dinheiro fazendo trabalhos sujos ou honestos e extermine um a um seus oponentes. Simples e direto.

O protagonista continua com suas habilidades de luta e sua katana de luz. Chacoalhe o Nunchuk para carregar as baterias e você tem uma bela arma para decaptar adversários e fazer esguichar rios de sangue. A comparação com Kill Bill é inevitável, já que até a trama tem a vingança como motivação. No entanto, em vez de japoneses com uma espada, aqui você enfrenta figuras mais bizarras. Para se ter uma idéia, em uma das batalhas você e seu adversário assumem o controle de robôs gigantes que destroem tudo no caminho.

Simplicidade bem-vinda



Muitas sequências fracassam por complicar o que era simples. Em NMH 2, a situação é exatamente inversa. O que era ruim ou funcionava mal foi modificado. Tudo ficou mais direto, eficiente e divertido.

Para ter acesso às missões ou trabalhos era necessário encontrá-las rodando pela cidade vazia, uma perda de tempo inútil. Não há sentido conceder tanta liberdade quando não explorada, diferentemente de GTA, por exemplo. Agora basta apenas selecionar para onde deseja ir e Travis é “teleportado” para o local.

Os mini-games são a principal novidade no game. Construídos em 8-bits, eles divertem e nos dão aquela sensação nostálgica. Você relaxa e ainda ganha dinheiro para comprar novos acessórios e apetrechos.

Os gráficos estão ótimos, com personagens marcantes e excelentes animações. Não tem aquela cara de “jogo de PS2” tão comum no Wii. Não fosse a baixa resolução das texturas e alguns serrilhados, levaria um dez tranquilamente. O ponto negativo é a câmera. Às vezes ela “entra” na parede ou se posiciona de maneira que é impossível ver a ação, o que é um pouco chato.

Os controles são idênticos ao primeiro game e não comprometem. Os movimentos também são iguais, sem há inovação alguma. É ótimo se transformar em um tigre e sair devorando seus adversários, mas uma habilidade nova não faria mal algum.

O repertório musical é vasto e variado. Vai desde simples ruídos retrô até versões estilizadas de punk rock, cada qual em seu espaço e momento apropriado. Os diálogos são engraçados e bem construídos, recheados de frases de efeito e alguns palavrões.



E nesse quesito, Travis se dá muito bem. Aproveitando o clima de carnaval: é o abrelatas de uma série de sucessos que virão em 2010.

Desesperadamente divertido

No More Heroes 2: Desperate Struggle é um dos melhores jogos lançados para o Wii. Com gráficos interessantes e uma história completamente maluca, o jogo garante a diversão por horas a fio. É um daqueles títulos que te instiga a prosseguir para saber qual será a próxima loucura. Os mini-games caíram como uma luva para aliviar a repetição de tanta matança em série - sem contar a nostalgia que eles proporcionam. A câmera atrapalha um pouco, mas nada que leve os jogadores a atirar o Wiimote contra o chão. Ele não é aquele jogo feito para se jogar no domingo à tarde junto com suas tias e primos. Pelo contrário, é voltado para saciar dos jogadores hardcore para o console branco da Nintendo.

E nesse quesito, Travis se dá

9.0

No More Heroes 2

Desperate Struggle – Wii

GRÁFICOS 9 | SOM 9

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.5

Análise

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-stars (Wii)



Quem precisa de Street Fighter IV? Após ficar várias horas jogando esta obra prima da Capcom, devo admitir que não sinto falta nenhuma do mais novo Street Fighter para o Wii, simplesmente porque a Capcom caprichou fazendo deste um dos melhores jogos de luta da geração atual de consoles. Um jogo obrigatório para os donos do console da Nintendo.

Quem vs. Capcom?

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars é o mais novo jogo da série versus, que incluiu os famosos X-Men vs. Street Fighter e Marvel vs. Capcom. O que significa que o foco não está em lutas singulares, e sim em duplas, onde você pode escolher dois dos vinte e cinco personagens disponíveis. Dentre os personagens da Capcom, contamos com os clássicos Ryu, Chun-Li, Morrigan e Mega Man. Enquanto do lado da Tatsunoko temos a presença de Casshan, Doronjo e personagens de Gatchaman. Propositamente, os personagens Gold Lightan (Tatsunoko) e PTX-40A (Lost Planet – Capcom) são tão grandes que só podem lutar sozinhos, já valendo como dois personagens.

Você não reconheceu quase nenhum nome da Tatsunoko, certo? Isso provavelmente se dá ao fato dela ser uma produtora extremamente famosa de animes no Japão, responsável por lançamentos como Speed Racer, Guerra das Galáxias e Shurato – famosos no Brasil. Então se você não é de assistir as animações Japonesas,





é possível que não reconheça ninguém. Mas não se preocupe, cada personagem tem características singulares tão marcantes que você irá se identificar com eles apenas ao jogar.

Até sua avó pode te vencer

Se você está acostumado com jogos de luta onde há sequências complexas de comandos para executar golpes especiais, vai estranhar Tatsunoko vs. Capcom. Ao usar o WiiMote, apenas três botões são utilizados para dar os golpes, e ao apertar dois deles simultaneamente, você dá uma hyper move. Muito simples, não? Só que se você realmente quer aproveitar tudo que o jogo pode oferecer, recomendo usar o controle Classic ou de GameCube, pois com mais botões você pode realizar sequências diferentes e especiais mais poderosos.

Por falar em especiais, eles estão mais alucinantes do que nunca. Cada hyper move executada é uma emoção, ainda mais por serem simples de executar com o WiiMote. Além dos três botões de ataque, um quarto é utilizado para chamar a assistência de seu companheiro ou trocar de lugar com ele. Outra curiosidade da jogabilidade é que o sensor de movimentos do controle não é utilizado em nenhum momento do jogo.

Duas novidades que valem a pena serem citadas são o Mega Crush e Baroque. O primeiro permite que você interrompa algum combo de um inimigo, porém, o preço é meio caro, custando 10% da sua vida total e duas barras de especial, o que pode muito bem ser a diferença para decidir o vitorioso.

Já o Baroque faz com que você possa executar combos antes impossíveis, reduzindo o tempo entre um golpe e outro. O preço do Baroque? Toda a sua vida em vermelho é sacrificada, mas também existe o outro lado da moeda: quanto mais vida em vermelho você sacrificar, mais poderoso será o combo do Baroque.

Apesar de simples em sua jogabilidade, existe uma variação muito grande de golpes que você pode dar, ainda mais usando o controle Classic. Dessa forma, a Capcom conseguiu criar algo que os jogadores hardcore do gênero possam ficar satisfeitos, ao mesmo tempo que os casuais consigam se divertir.



Horas e mais horas de lutas frenéticas

São seis modos de luta diferentes, mas muito conhecidos entre os fãs do gênero. Contamos com o Arcade Mode, onde você deve vencer uma série de oponentes até chegar ao chefe final, numa batalha de três etapas. O Training Mode que está muito bem feito, oferecendo oponentes estáticos ou não, e uma lista de comandos completa e simples de compreender. Time Attack, Survival e Versus também deixam sua marca no game. E se você tem amigos de longe, o modo online está excelente e vale a pena conferir, lembrando que ele é uma exclusividade da versão Americana do jogo.

No fim de cada luta, independente do modo, você recebe uma certa quantia de Zenny, a famosa moeda da Capcom, que pode ser utilizada para comprar conteúdos extras que vão desde simples imagens artísticas dos personagens, até cores novas de roupas para os personagens ou vídeos especiais sobre eles.

Outra novidade interessante é o mini-game inserido no melhor do estilo 8-bit. Habilitá-lo pode ser um pouco trabalhoso: você precisa fechar o jogo no Arcade Mode, e então coletar todas as letras amarelas que aparecerão durante os créditos. Com isso, você deverá ver no fim a mensagem: "Thank you for playing." Caso você deixe alguma letra passar – o que é um tanto fácil – terá que fechar o jogo de novo.

Por falar em fechar o jogo de novo, para habilitar todos os personagens extras, você precisa fechar o jogo cerca de 16 vezes, cada hora usando personagens diferentes. Pode parecer cansativo, mas vale a pena; Zero de Mega Man e Frank West de Dead Rising são dois personagens extras da Capcom que valem o esforço, o mesmo funciona para Tekkaman Blade e Joe the Condor no lado da Tatsunoko.

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars é de longe um dos melhores jogos de luta que o Wii já teve. O pessoal mais novato vai conseguir jogar simplesmente apertando qualquer botão do WiiMote e ainda vai dar muitas risadas enquanto executa hyper moves alucinantes. Os experts dos jogos de luta poderão passar horas a fio treinando seus combos infinitos no Training Mode para depois se tornarem reis no modo online. Os gráficos estão muito bem trabalhados, provavelmente um dos melhores já vistos no Wii, e lembram os traços de Street Fighter IV – afinal, Tatsunoko vs. Capcom usa a mesma engine deste. Se você curte uma boa pancadaria, e está afim de executar golpes especiais incríveis seguidos de combos fantásticos, esse é o seu jogo.

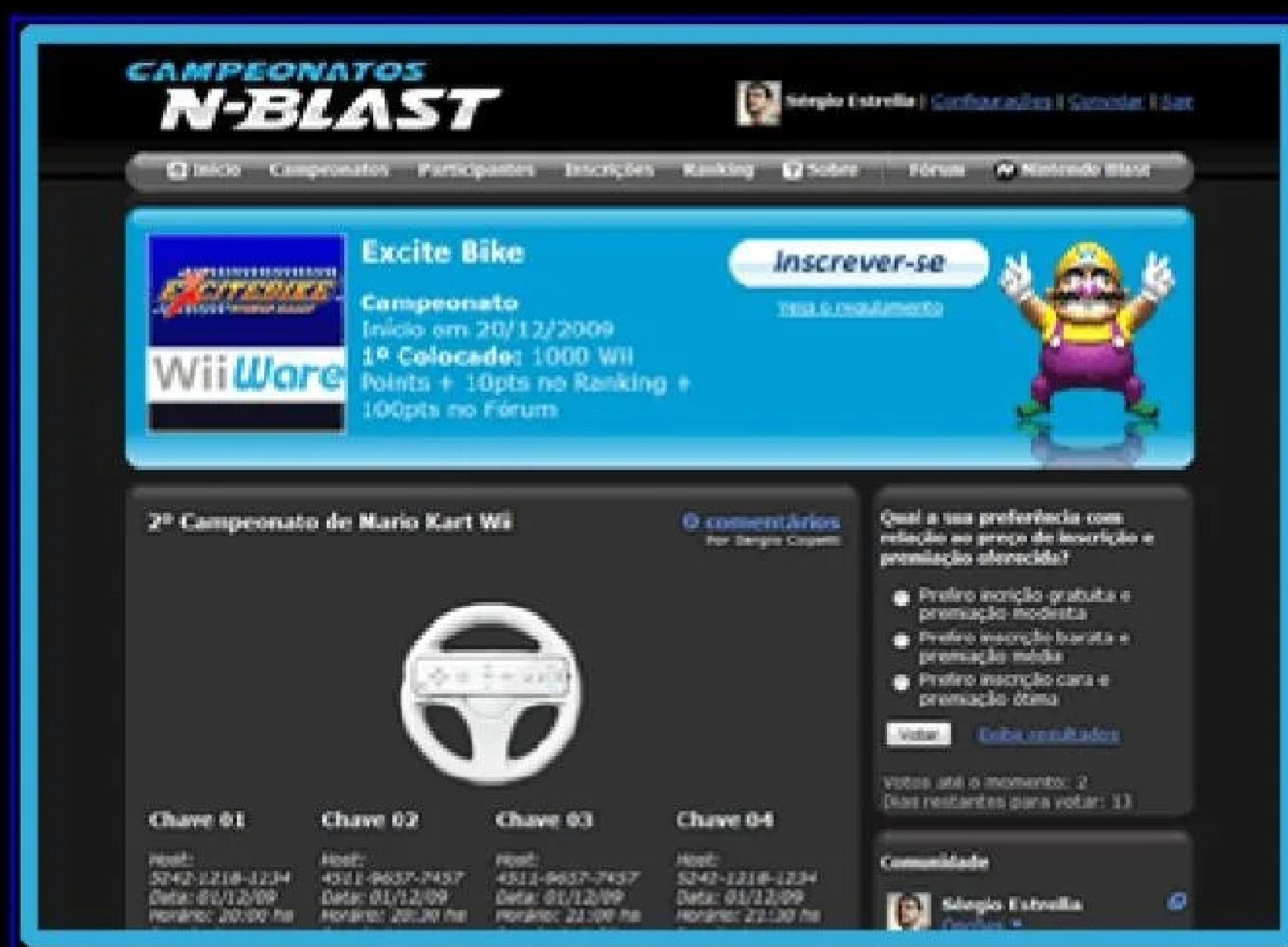


9.0

Tatsunoko vs. Capcom (Wii)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 10

CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonatos N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonatos N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

O Fator N



Muito mais que uma empresa que tem como mascote um encanador. A Nintendo, empresa símbolo de videogames no mundo atual, está longe de entrar pelo cano.

Uma simples palavra para alguns, uma marca para outros e uma verdadeira paixão para poucos. Isso é a Nintendo. Sem dúvida alguma, a empresa símbolo dos videogames no mundo atual. Não interessa se você gosta ou não da Big N, se acha o Mario infantil demais e o Wii um console para bebês e vovós; a Nintendo é única no mercado de entretenimento e sempre foi assim em toda a sua história.

Aos que acham que estou exagerando, acalmem-se nas cadeiras. O que destaca a Nintendo tanto no setor de games como na economia em geral é a sua incrível capacidade de criar e inovar. Ao longo de toda a história, a empresa sempre buscou novos caminhos para divertir os consumidores, evitando cair na vala comum dos produtos similares.



Essa é uma filosofia que a Nintendo construiu ao longo de seus 120 anos, faz parte de sua cultura corporativa e reflete-se em praticamente tudo que é desenvolvido e lançado.

E esse é um pensamento com o qual não só concordo, mas que também aprecio demais. Claro que podemos defender marcas por simples gosto, mas cada detalhe sobre o passado dessa empresa reforça mais ainda minha admiração pela Nintendo.

Com tanto tempo de bagagem, fica impossível (mas muito tentador) viajar por todos os fatos interessantes dessa história mágica. Entretanto, alguns bons exemplos mostram esse lado corajoso e criativo da Nintendo na prática.

Quando o Japão ainda experimentava a febre dos primeiros computadores feitos para jogos e os games em fliperama estouravam, a Big N apostou em uma máquina revolucionária. Não seria apenas mais potente que as outras da época, mas ofereceria uma interface nova e acesso a aplicações variadas usando apenas o televisor e uma linha telefônica. Já naquela época, a Nintendo enxergava o mercado de forma ampla, entendendo que crianças queriam jogar, mas os pais poderiam ver contas bancárias ou apostar em cavalos usando o NES.

Mais curioso, aos que não sabem, é que o estoque inicial de NES no Japão tinha um chip defeituoso. Isso causou um recall de milhões de consoles. O eterno e autoritário presidente Yamauchi ficou furioso, mas sabia que os consumidores precisavam de uma solução rápida. O resultado, alguns anos depois, foi o console mais vendido no mundo, o estabelecimento da Big N no mercado de games e a invasão permanente dos EUA.



Alguns olham o NES apenas como um console antigo simplesmente porque não conhecem o lado japonês. A Nintendo investiu pesado para que ele fosse um novo centro de diversão para a família, transmitindo isso no nome e na aparência. Hoje parece simples, mas estamos falando de 1983.

Aliás, nessa época, a Nintendo nos EUA precisava de um game de fliperama - a subsidiária corria o risco de fechar caso não gerasse algum lucro em breve, especialmente depois do fracassado RadarScope. Minoru Arakawa, responsável pela Nintendo EUA, implorou a Yamauchi por um bom título, mas Yamauchi não quis sacrificar um de seus designers para um projeto desses, já que os negócios na América representavam menos de 1% do faturamento da empresa.

Ele chamou um jovem aprendiz que pouco entendia de design ou engenharia da computação e gostava muito de artes e música. Seu nome era Shigeru Miyamoto. Sua criação: Donkey Kong. O resto é história.



Esse tipo de risco, de aposta em algo completamente novo e diferente simboliza a atitude Nintendo que tanto gosto. Donkey Kong não tinha nada a ver com jogos da época, era até bobo e simples para alguns. Mas tornou-se um dos fliperamas mais rentáveis e ainda serviu de berço para o próximo 'monstro' da Big N: o bigodudo Mario. O que seria dos dias de hoje caso Yamauchi tivesse concordado com os que criticavam DK?

Talvez o mais curioso na época tenha sido o GameBoy. Jogos portáteis começavam a aparecer, sendo que o aspecto tecnológico era o diferencial procurado. Cores, luz, tela, tudo valia na briga pelo consumidor. A Nintendo veio e apresentou um aparelho simples em gráficos, barato e com longa duração de bateria. A empresa ganhou o mercado e criou um novo segmento dominado por ela mesma.

A Nintendo não só acredita nas próprias ideias como é capaz de mudar conceitos muito amplos no mundo dos games. Podemos observar isso com o GameBoy ou com a introdução do N64. O console tinha um ponto muito fraco na armazenagem, usando cartuchos em vez de CDs. Foi uma decisão errada e que prejudicou demais sua performance.





Entretanto, o N64 estreou de vez o futuro dos jogos: os mundos em 3D. E ninguém melhor do que Mario para ensinar-nos a usar a tal alavanca analógica. Eu sei que Mario 64 não é o primeiro jogo em 3D de consoles e que o conceito do análogo não apareceu primeiro no N64. Porém, foi a Nintendo que estabeleceu a mecânica desse tipo de jogabilidade, que mostrou ao consumidor as

possibilidades que um mundo aberto oferecia.

E quem acha que estou exagerando nesse ponto deve experimentar alguns games atuais de plataforma em 3D. Até hoje, quase 15 anos após seu lançamento, Mario 64 continua tendo um dos melhores e mais gostosos controles da história. E o que poderíamos dizer das batalhas em cenários tridimensionais se não fosse pela ferramenta Z-Targeting nascida no sucesso The Legend of Zelda Ocarina of Time, também para o N64? Considerando que a Nintendo atrasou em 1 ano o lançamento do N64 porque o jogo ainda não estava como Miyamoto queria, sua importância torna-se ainda mais clara.

Vamos pular para os dias atuais e olhar o histórico recente que nos trouxe até aqui. Lembram de quando o DS foi apresentado? A Nintendo foi motivo de piada para alguns, com um portátil semelhante aos Game & Watch do passado, uma caneta estranha para escrever na tela sensível... e só UMA das telas era sensível, meu Deus! Estaria a Big N louca? Bem, sim e não.

Louca por acreditar friamente em suas convicções e interpretações do que é divertido, prazeroso e atraente. Mas lúcida como nunca para perceber que o mercado de entretenimento mostrava sinais de mudança e uma nova demanda adormecida precisava de atenção. A Big N já sabia que os games podiam atingir mais do que simplesmente crianças; ela teve exemplos próprios com jogadores adultos que não largavam o GameBoy ou pais que ligavam frustrados na Hot-Line porque não conseguiam passar de algumas fases de Zelda: A Link to the Past.

Acreditando nessa premissa, a Nintendo apostou tudo na acessibilidade. Com a briga tecnológica acirrada por Sony e Microsoft, a Big N já sabia que sua dependência exclusiva da receita com games a impedia de se aventurar em mais uma geração de máquinas de alta performance.

O DS é resultado dessa nova estratégia e o Wii veio como exemplo prático do que a Nintendo sempre perseguiu. A discussão sobre a qualidade ou não da maioria dos games de Wii é uma completa perda de tempo e sinal de desprezo aos reais fundamentos da atividade de jogar videogame. O pequeno console branco não apenas trouxe um enorme novo público e criou seu próprio mercado gigante; ele virou símbolo de entretenimento nessa geração.



Não importa se controles com movimento serão o padrão ou apenas opcionais no futuro próximo, mas sim que outra marca profunda da Nintendo fica na história dos games. De novo, a Big N muda, arrisca, inova e surpreende a todos.

Aos que acham que estou sendo leviano ao não citar mais erros da empresa, só posso dizer que eles existem e talvez mereçam um artigo próprio. Mas lembrá-los aqui não faria muito sentido porque a maioria das bobagens que a Nintendo cometeu em sua história estão justamente relacionadas a ideias malucas, à teimosia e ao excesso de confiança. Em outras palavras, a Big N tropeça em suas próprias qualidades - e como defeito, esse é um dos melhores que poderiam existir.



Talvez ela tenha errado em não dar tanta precisão ao WiiMote ou ao deixar o console Wii nas mãos do público casual. A Nintendo pisou na bola em certos pontos de suas duas plataformas atuais, mas isso não desmotivou nem desestruturou a empresa. Errar é comum quando se tenta mudar, mas para inovar, é preciso consertar os erros e continuar a seguir em frente. Ao invés de se converter aos consoles da concorrência, a Nintendo deu a volta por cima, reparando alguns defeitos de seus próprios consoles.

O Wii Motion Plus aumentou absurdamente a precisão dos controles do Wii, a leva de jogos hardcore mostra que o Wii não é só para criancinhas e idosos e uma melhora no quesito online do aparelho, como demos para jogos do WiiWare e uma renovação do Nintendo Channel, provam que o Wii é mais firme e forte do que muitos pensam. E o público casual também merece seu lugar ao sol, aparelhos como Wii Vitality Sensor mostram a supremacia do console. E o DS? Suas novas versões, que incluem o Dsi e o Dsi XL, levaram simples aplicativos como câmera e gravação de voz ao limite da diversão. O mesmo podemos dizer da expansão online no DS, com o DSiWare o aparelho de duas telas abre horizontes para novos games comprados virtualmente.

Nintendo®

Nintendo vem do japonês, significa "Leave luck to heaven" (Deixe a sorte em mãos divinas). E realmente a única coisa que a Nintendo precisa é de um pouco de sorte porque do resto ela cuida e muito bem.

Game Music

Um papo com os compositores de Pokémon HeartGold & SoulSilver

O CD da trilha sonora de Pokémon HeartGold & SoulSilver foi lançado no dia 28 de Outubro de 2009 no Japão. Junto com o CD, um folheto com detalhes das músicas, informações do jogo e uma entrevista de seis páginas com a equipe que trabalhou nas composições do jogo. Na coluna Game Music de hoje, você vai conferir a tradução da entrevista com os compositores de Pokémon HeartGold & SoulSilver!



A entrevista foi conduzida dia 30 de Julho de 2009, a equipe conta com Masuda Jun'ichi, Ichinose Gou, Kageyama Shouta, Satou Hitomi e Kitsuta Takuto.

PARA COMEÇAR, POR FAVOR, APRESENTEM-SE E DIGAM PELO QUE FORAM RESPONSÁVEIS.

Ichinose Gou: Minha responsabilidade foi como líder de som, supervisionando as composições, arranjos, e o restante do projeto.

Kageyama Shouta: Fiquei responsável por transferir a música já criada para o jogo e compor músicas de fundo. Mais tarde, foi me dado o papel de recriar as músicas do título original de Game Boy.

Satou Hitomi: Tive que fazer a portabilidade das músicas da edição Platinum para a HeartGold & SoulSilver. Também trabalhei em algumas músicas novas, como os temas da Safari Zone.

Kitsuta Takuto: Trabalhei principalmente nos arranjos musicais da região de Kanto.

Masuda Jun'ichi: Trabalhei com Ichinose-san nas músicas originais de Gold & Silver. Dessa vez, supervisionei o projeto como produtor.

VOCÊS PODEM NOS FALAR SOBRE O TEMA DAS NOVAS MÚSICAS DE HEARTGOLD & SOULSILVER?

Kageyama: Um dos novos elementos do jogo é a Pokéathlon [local onde você pode participar de eventos e competições com os Pokémons] (Disco 2, Faixas 40~49), e fizemos as músicas para esse elemento como se fossem uma grande versão de um encontro atlético. Demos atenção a pequenas coisas, como sincronizar a música ao contador "3... 2... 1... Start!" no início das competições. Achamos que os jogadores iriam ficar satisfeitos com a atenção que tivemos aos detalhes.

Satou: Fiquei responsável pelas músicas da Rota 47 [rota exclusiva da versão HeartGold &



SoulSilver que liga a cidade de Tanba com a Safari Zone da região de Jouto] e da Safari Zone (Disco 2, Faixas 31~33). A Rota 47 é na área rural, então tentamos criar algo que fizesse os jogadores se perguntarem para onde estão indo. Quando finalmente chega na Safari Zone, você vê várias pessoas de forma inesperada, e acho que esse intervalo entre os ambientes ficou bem interessante.

Ichinose: Inicialmente, não consegui imaginar como eu faria a música tema de Lugia (Disco 2, Faixa 75). Naquela hora, quando pedi ao Masuda-san ir até minha mesa dizer o que pensava do tema, ele tocou só três ou quatro notas para mim. Parece ridículo, mas ele conseguiu transmitir sua mensagem com essas poucas notas. Depois disso, consegui finalizar o música com facilidade.

A música mais difícil para mim foi o tema do Ho-Oh (Disco 1, Faixa 87). Imaginei o Ho-Oh como uma criatura pacífica, mas fiquei preocupado que a música

fosse pacífica demais e levasse o jogador para fora do clima de batalha. Minhas propostas continuaram sendo recusadas por não expressar a glória e força de Ho-Oh, foi por sorte que pude entregar dentro do prazo. Consegui terminá-la, mas tive que diminuir esse senso de “paz” para ter sucesso.

NO QUE VOCÊS PENSARAM AO TRABALHAR NOS ARRANJOS DAS MÚSICAS DE GOLD & SILVER?

Ichinose: Trabalhei nas músicas originais de Gold & Silver. Quis trabalhar nos ajustes dos arranjos para fazer coisas com o DS que com o Game Boy não conseguiria na época. Mas quando pensei nos fãs antigos que fazem questão que a música ainda tenha o velho charme, não quis trair suas expectativas. Porém, fiquei muito tentado, e peço desculpas se algum fã se sentir traído (risadas).

Kageyama: Eu também quis melhorar as músicas originais, mas não queria dar as costas aos fãs antigos. O Game Boy

só tinha três canais de som, e nós tentamos usar o hardware ao seu limite. Com HeartGold & SoulSilver, melhoramos a qualidade e pudemos focar mais na beleza das melodias. Realmente sentimos que as músicas evoluíram.

Satou: As músicas dos jogos originais foram compostas com o limite de três canais do Game Boy em mente. Pensamos que seria melhor criar melodias que fossem memoráveis, mas também temos pessoas que estão interessadas nas sub-melodias. Então fomos cuidadosos para manter todos os elementos dos originais que fossem possíveis.

Kitsuta: Imaginei como manter as nuances das faixas originais nas versões novas. Esse foi o meu tema. As músicas originais foram criadas com o limite de três canais, mas as ideias dos compositores certamente não estavam limitadas a isso. Agora podemos adicionar os arranjos extras que os compositores tiveram em mente por todos esses anos.

JÁ QUE ESTAMOS FALANDO DOS FÃS ANTIGOS, VAMOS FALAR SOBRE O GB PLAYER NO TERCEIRO DISCO DA COLEÇÃO.

Ichinose: Nunca houve um CD para os originais Gold & Silver, então pensamos em usar o GB Player para incluir as versões dessas músicas e fazer os fãs felizes. Você pode ouvir o GB Player após coletar as dezesseis Insígnias, então realmente

colocamos o foco naqueles jogadores que darão tudo de si. Para os fãs que nunca jogaram os originais, ouvir essas versões pode ser uma ser uma experiência totalmente nova.

Kageyama: O GB Player foi incluso para satisfazer o público nostálgico, mesmo assim resolvemos incluir versões de Game Boy das músicas novas. Músicas como a de Pokéathlon e a de Kanto, que não estão nos originais Gold & Silver, receberam uma composição no estilo Game Boy. Por favor, confirmem novamente para ouvirem todas as músicas em estilo Game Boy!

Não transferimos simplesmente as versões originais, fizemos a “recomposição” do zero. Acho que conseguimos recriar as músicas com perfeição, então aproveite!

VOCÊS PODEM NOS RECOMENDAR ALGUMA MÚSICA? E POR QUÊ?

Masuda: A música de Arceus (Disco 2, Faixa 84) é minha favorita entre todas as músicas que fui responsável. Você a ouve a partir do momento que passa a levar Arceus com você pela primeira vez em HeartGold & SoulSilver. Dá uma sensação meio assustadora pelo fato de Arceus ser um Deus superior a tudo.

Ichinose: Das que pude fazer o arranjo, Nature Park (Disco 1, Faixa 58) se destaca, pois Kageyama-san recriou um sintetizador de piano luxuoso para mim ao meu pedido. Quero

que as pessoas ouçam esse belo piano e sintam-se relaxando num parque. Também gosto da música Shinto Ruins (Disco 2, Faixa 83). A primeira parte tem um arranjo semelhante ao tema de Mt. Tengan, mas a segunda parte conta com músicas temas de diferentes Pokémons. Por favor, confirmem!

Kageyama: Minhas recomendações são as músicas para os personagens coadjuvantes Hibiki (Disco 2, Faixa 15) e Kotone (Disco 1, Faixa 6). Na minha própria imaginação, o personagem principal é o primeiro amor do coadjuvante. Quis escrever uma música que parecesse que seu coração fosse explodir, mas não acho que fiz um bom trabalho.

Também recomendo os temas de Raikou (Disco 1, Faixa 68), Entei (Disco 1, Faixa 83) e Suicune (Disco 2, Faixa 13). Ichinose-san quis que eu enfatizasse cada um dos tipos dos Pokémons, achando que faríamos os fãs felizes se conseguíssemos reproduzir isso.

Kitsuta: De todas as músicas que fiz o arranjo no GB Player, recomendo a Safari Zone Gate (Disco 3, Faixa 83). A percussão tem papel importante nessa música, tão importante que ela ficaria ruim se fosse removida. Então tivemos que ser habilidosos na hora de recriar a percussão com o limite de três canais do Game Boy. Por favor, não se esqueçam de ouvi-la.

Satou: Minhas recomendações são The Ice Loophole (Disco



1, Faixa 79). Essa música era a minha favorita nos tempos de Gold & Silver, então não mudamos muita coisa – apenas demos uma sensação mais relaxada para o arranjo.

Outra recomendação é a Ending (Disco 2, Faixa 80). Se você não coletar as oito Insígnias de Kanto, não poderá ouvir essa música no GB Player. Adicionamos um som de sintetizador na música para dar aquele gostinho de Game Boy, para que as pessoas possam ouvi-la e sentir a nostalgia.

FINALMENTE, GOSTARÍAMOS QUE O PRODUTOR, MASUDA-SAN, NOS FALASSE SUA IMPRESSÃO SOBRE AS MÚSICAS DE HEARTGOLD & SOULSILVER.

Masuda: Nos esforçamos muito na hora de fazer o arranjo dessas músicas e criar novas experiências. Esperamos que seu apetite seja saciado com essas faixas.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br